VISIT…

LANZAROTE Caliente.COM

포석新사전

최신바둑이론을 도입한 활용포석사전

서능욱 九단 해설

도서출판
탐구원

■ 머리말

바둑은 초반, 중반, 종반으로 구성되어 있는데, 특히 초반 포석 단계는 예나 지금이나 승부를 결정짓는 가장 중요한 요소 중의 하나로 평가받고 있다. 특히 전략적인 사고를 요구하는 현대의 바둑이론은 포석의 중요성을 무엇보다 강조하고 있다.

보통 하급자들은 포석은 대충 대충 마무리짓고 중반 전투에서 승부를 결정짓는 작전으로 맞서려는 경향이 강한데 이것은 매우 잘못된 발상이다. 포석은 중반에 유리한 전투를 벌이기 위해서 골격을 잘 다지는 과정이라고 볼 수 있기 때문에 좋은 포석을 두지 않고서는 절대 유리한 중반전을 맞이할 수 없다는 것을 알아야 한다. 프로기사들이 한판의 바둑을 둘 때 제한시간의 상당 부분을 포석에 할애하는 것을 두고 보더라도 포석이 얼마나 중요한지를 잘 반영하고 있다고 할 수 있을 것이다.

포석은 그 중요성에 비례해서 지금껏 가장 많은 연구가 이루어진 분야라고 할 수 있다. 현대에 와선 세력과 속도를 중시하는 경향에 따라 화점을 토대로 한 중앙 바둑이 특히 유행하고 있는데, 기존에 유행하던 포석 유형도 이러한 흐름에 부응해서 상당 부분 변화를 가져왔다.

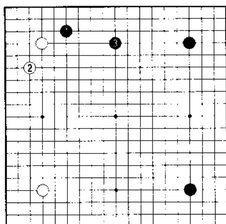
이 책은 이러한 현대 포석의 흐름을 반영한 최신 포석사전이라고 할 수 있다. 기존의 포석책들이 현대 포석의 흐름에 뒤떨어진 포석 유형을 모아 둔 것이 대부분임을 고려할 때 이 책은 현재 유행하고 있는 포석 유형을 익히고자 하는 독자들에게 가장 좋은 포석 길잡이가 되리라 확신한다.

덧붙여 이 책은 독자들이 궁금해 하는 여러 가지 변화를 최신포석 80형 속에 정리하여 쉽게 이해할 수 있도록 구성했기에 독자들의 기력향상에 크게 도움을 줄 수 있으리라 기대한다. 이것만 이해하고 있으면 이제부터는 여러분도 당당히 자신만의 포석을 창조할 수 있을 것이다.

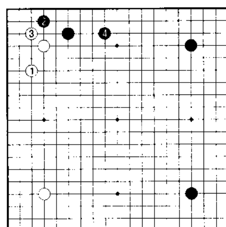
1998년 9월　서 능 욱

2연성 포석편 / 14

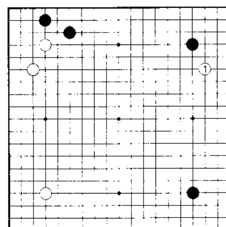
제1형 2연성 포석 1 – 세력형 포진 ——— 15



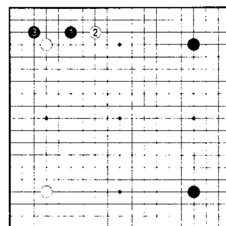
제2형 2연성 포석 2 – 실리형 포진 ——— 25



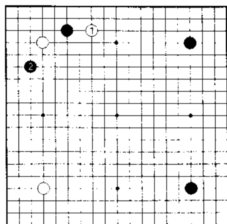
제3형 2연성 포석 3 – 고등전략 ——— 37



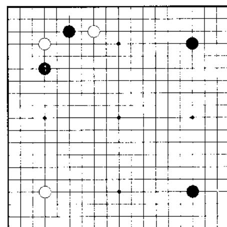
제4형 2연성 포석 4 – 한칸협공에 3·三 침입 ——— 41



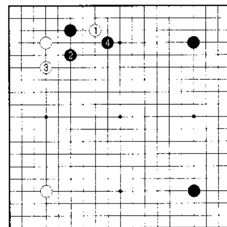
제5형 2연성 포석 5 – 한칸협공에 양걸침 ——— 47



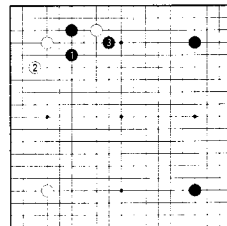
제6형 2연성 포석 6 – 높은 양걸침 ——— 57



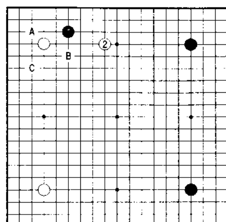
제7형 2연성 포석 7 – 세력을 중시한 싸움 ——— 61



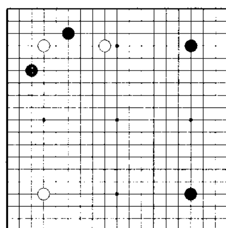
제8형 2연성 포석 8 – 날일자 응수에 싸움 ——— 71



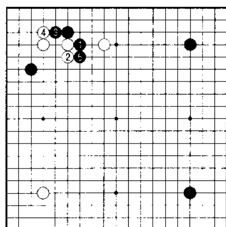
제9형 2연성 포석 9 – 세력을 견제한 두칸높은 협공 — 83



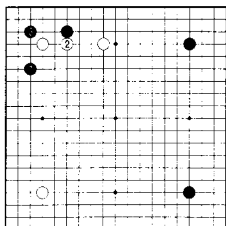
제10형 2연성 포석 10 – 두칸높은협공에 양걸침 — 87



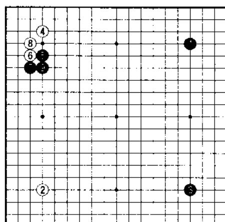
제11형 2연성 포석 11 – 난해한 진행 ———— 91



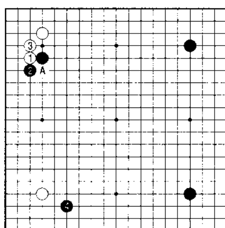
제12형 2연성 포석 12 – 실리지향의 3·三 침입 — 109



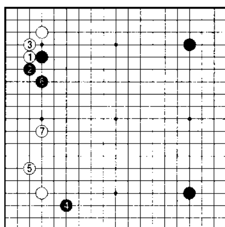
제13형 2연성 포석 13 – 세력지향의 이음 ———— 113



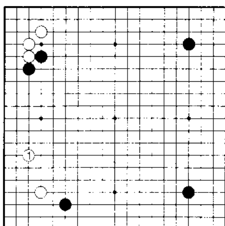
제14형 2연성 포석 14 – 융수타진 ———— 117



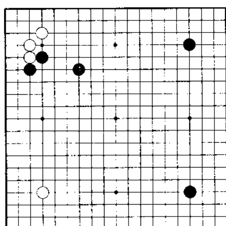
제15형 2연성 포석 15 – 한국형 포석 ———— 121



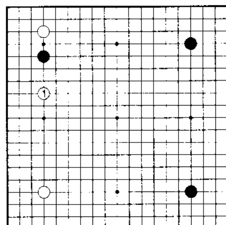
제16형 2연성 포석 16 – 유인전술 ———— 125



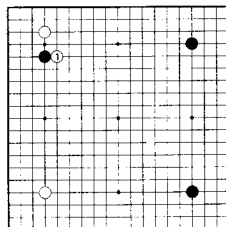
제17형 2연성 포석 17 – 다케마야류 ———— 129



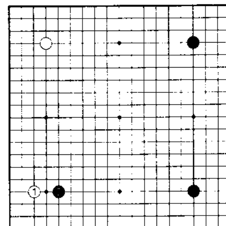
제18형 2연성 포석 18 – 두칸 높은협공 ———— 133



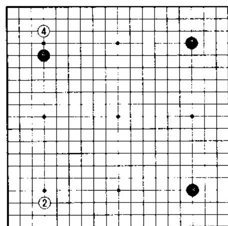
제19형 2연성 포석 19 – 위로 붙이기 ———— 137



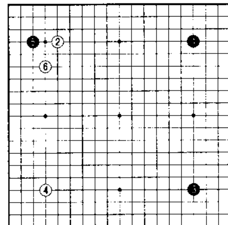
제20형 2연성 포석 20 – 2연성을 마주보는 소목 — 141



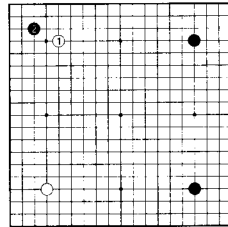
제21형 2연성 포석 21 – 한칸 걸침 ———— 145



제22형 2연성 포석 22 – 소목 걸침 ———— 149

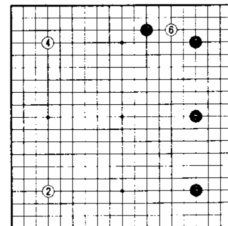


제23형 2연성 포석 23 – 3·三 걸침 ———— 159

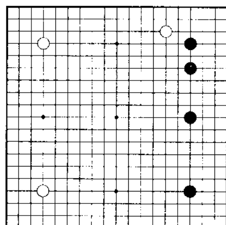


3연성 포석편 / 164

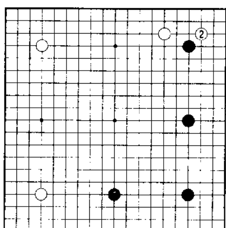
제24형 3연성 포석 1 – 3연성대 2연성 포석 ———— 165



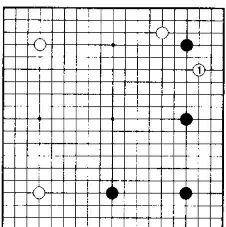
제25형 3연성 포석 2 – 한칸 응수 ——— 181



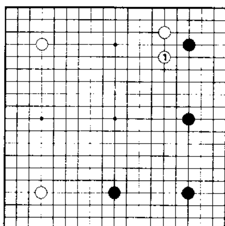
제26형 3연성 포석 3 – 손빼고 4연성(1) ——— 187



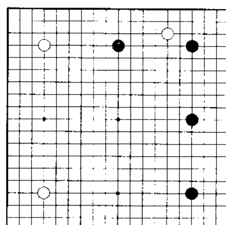
제27형 3연성 포석 4 – 손빼고 4연성(2) ——— 191



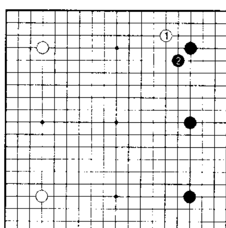
제28형 3연성 포석 5 – 손빼고 4연성(3) ——— 195



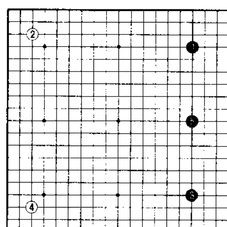
제29형 3연성 포석 6 – 흑, 상변 개척 ——— 199



제30형 3연성 포석 7 – 극단적인 세력 포진 ——— 203

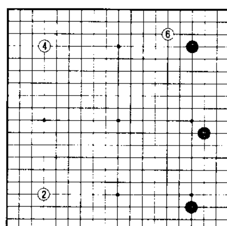


제31형 3연성 포석 8 – 극단적인 세력대 실리 ——— 213

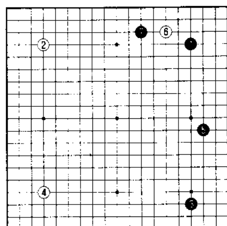


중국식 포석편 / 218

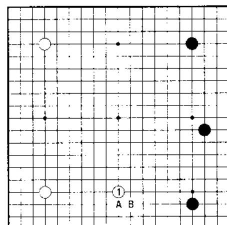
중국식 포석의 역사 ——— 220
제32형 중국식 포석 1 – 낮은 중국식(1) ——— 233



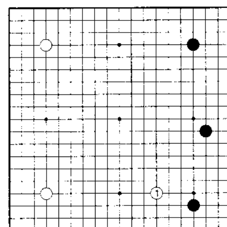
제33형 중국식 포석 2 – 낮은 중국식(2) ——— 237



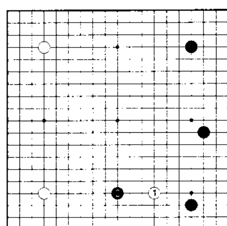
제34형 중국식 포석 3 – 낮은 중국식(3) ——— 241



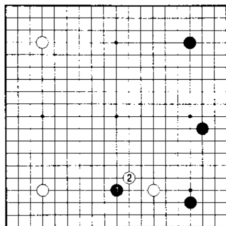
제35형 중국식 포석 4 – 낮은 중국식(4) ——— 245



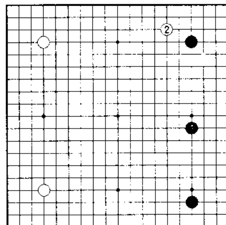
제36형 중국식 포석 5 – 낮은 중국식(5) ——— 249



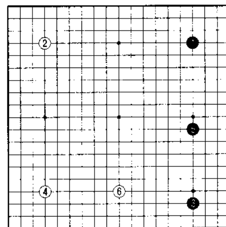
제37형 중국식 포석 6 – 낮은 중국식(6) ——— 259



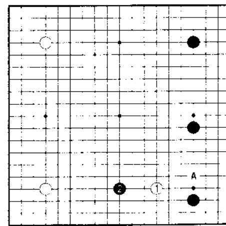
제38형 중국식 포석 7 – 높은 중국식(1) ——— 267

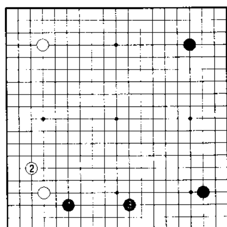


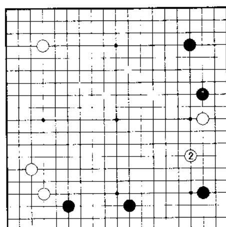
제39형 중국식 포석 8 – 높은 중국식(2) ——— 273

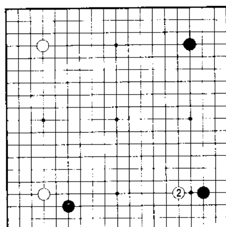


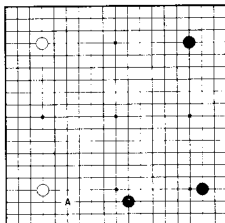
제40형 중국식 포석 9 – 높은 중국식(3) ——— 277

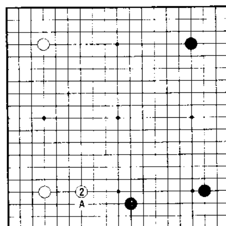


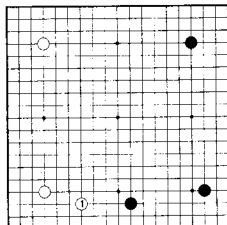
제41형 중국식 포석 10 – 미니 중국식(1) —— 291


제42형 중국식 포석 11 – 미니 중국식(2) —— 301


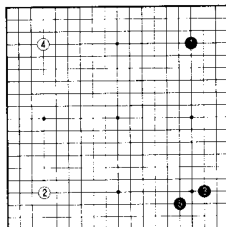
제43형 중국식 포석 12 – 미니 중국식의 견제 —— 307


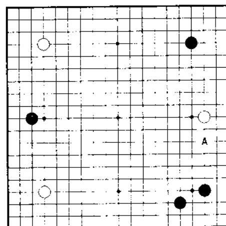
제44형 중국식 포석 13 – 중국식의 변형(1) —— 311


제45형 중국식 포석 14 – 중국식의 변형(2) —— 315


제46형 중국식 포석 15 – 중국식의 변형(3) —— 319


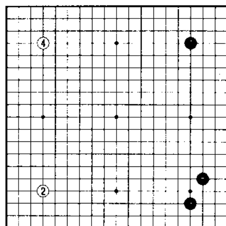
화점 · 소목 포석편 / 324

제47형 화점 · 소목 포석 1 – 견실한 귀굳힘 —— 325


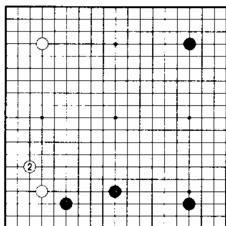
제48형 화점 · 소목 포석 2 – 지구전 포진 —— 329


양소목 포석편 / 374

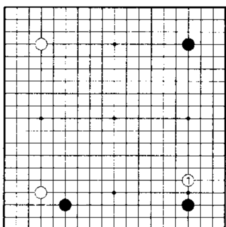
제49형 화점·소목 포석 3 – 초기 고바야시류 —— 333



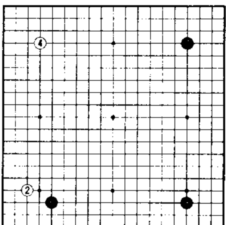
제50형 화점·소목 포석 4 – 고바야시류의 진수 —— 345



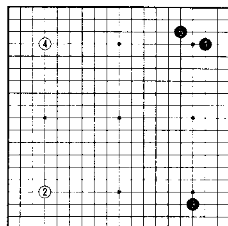
제51형 화점·소목 포석 5 – 고바야시형의 거부 —— 357



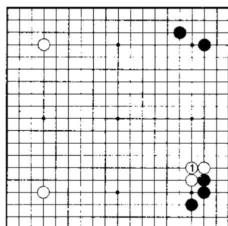
제52형 화점·소목 포석 6 – 날일자 걸침 ——— 361



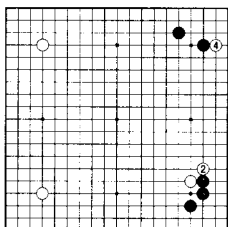
제53형 양소목 포석 1 – 견실한 귀굳힘 ——— 375



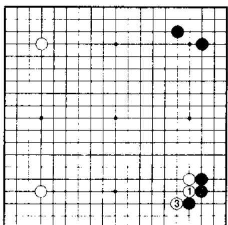
제54형 양소목 포석 2 – 다케미야류 ——— 379



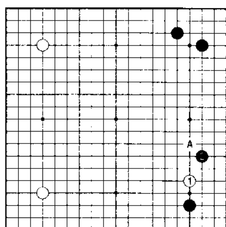
제55형 양소목 포석 3 – 응수타진 ——— 383



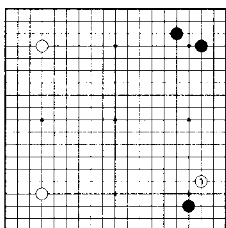
제56형 양소목 포석 4 – 밀어붙이기형 ——— 391



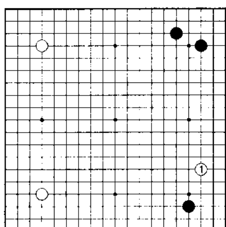
제57형 양소목 포석 5 – 한칸 낮은 협공 —— 395



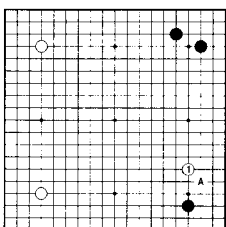
제58형 양소목 포석 6 – 날일자 걸침 —— 401



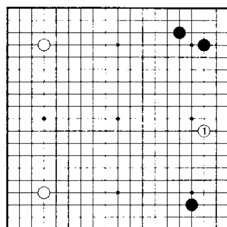
제59형 양소목 포석 7 – 눈목자 걸침 —— 405



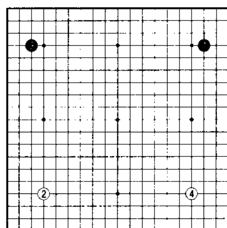
제60형 양소목 포석 8 – 우칭위엔류 —— 409



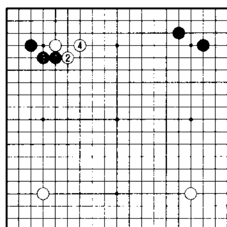
제61형 양소목 포석 9 – 갈라치는 형 —— 413



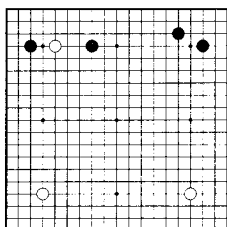
제62형 향소목 포석 1 – 가토류 —— 417



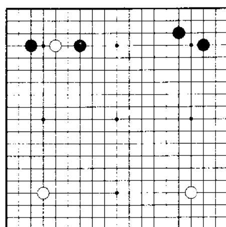
제63형 향소목 포석 2 – 위로 붙이는 형 —— 421



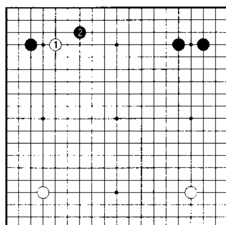
제64형 향소목 포석 3 – 현대감각의 협공 —— 425



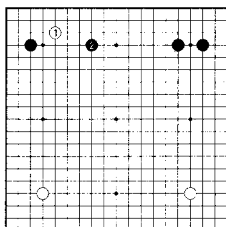
제65형 향소목 포석 4 – 가토류의 진수 ——— 429



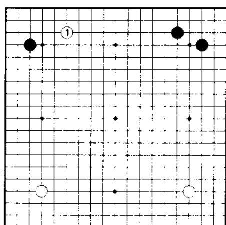
제66형 향소목 포석 5 – 유력한 협공 ——— 435



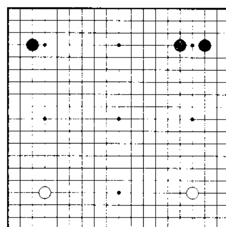
제67형 향소목 포석 6 – 현대감각의 협공 ——— 439



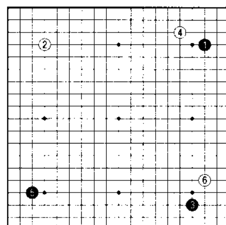
제68형 향소목 포석 7 – 유연한 작전 ——— 443



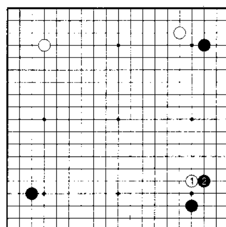
제69형 향소목 포석 8 – 특수한 포석 변화 ——— 447



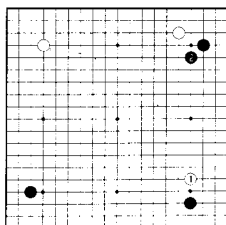
제70형 1·3·5 포석 1 – 견실한 슈사쿠류 ——— 451



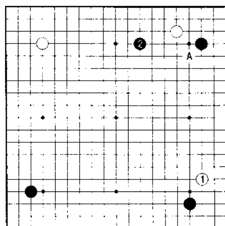
제71형 1·3·5 포석 2 – 실리형 밑붙임 ——— 457



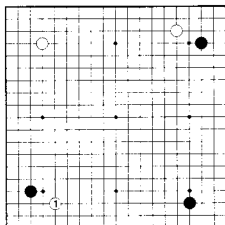
제72형 1·3·5 포석 3 – 슈사쿠의 마늘모 ——— 461



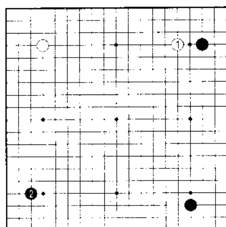
제73형 1·3·5 포석 4 – 적극적인 협공 —— 465



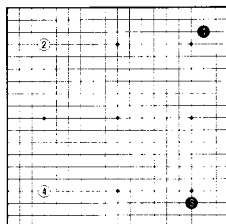
제74형 1·3·5 포석 5 – 응수타진의 걸침 —— 469



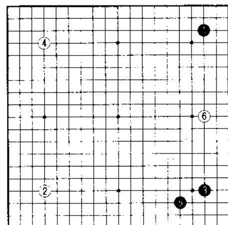
제75형 1·3·5 포석 6 – 높은 걸침 —— 473



제76형 소목·3·三 포석 1 – 실리위주의 포석 — 477

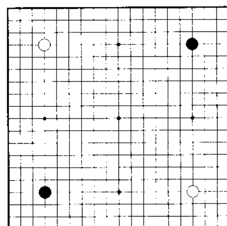


제77형 소목·3·三 포석 2 – 날일자 굳힘 —— 481



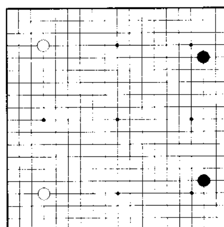
대각선 포석편 / 486

제78형 대각선 포석 – 전투형 포석 —— 487

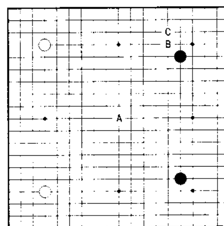


특수 포석편 / 496

제79형 양외목 포석 – 변을 중시하는 포진 —— 499



제80형 천원, 5·五, 대고목, 대외목 포석 – 극단적인 세력형 포진 - 503



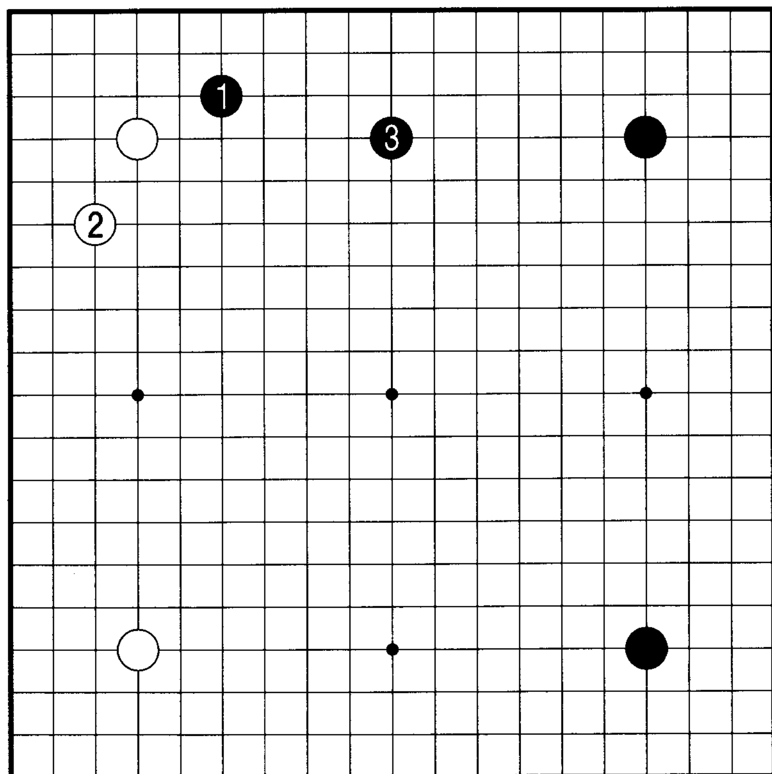
2연성 포석편

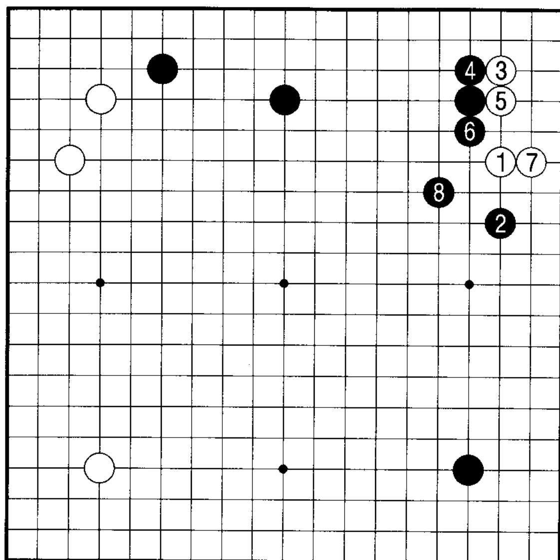
2연성 포석의 시조는 한 마디로 기성 우칭위엔(吳淸源)이라 볼 수 있다. 우칭위엔은 절정기 시절 흑번의 2연성으로 불패의 성적을 올리기도 했다. 2연성 포석의 장점은 한 수로 귀를 장악하는 화점의 성격상 두 곳의 귀를 선점하고 선수로 발빠르게 진행할 수 있다는 것이다. 이러한 특성이 현대바둑의 역동적 감각과 특히 한국의 전투형 포진에 절묘하게 부합하여 우칭위엔 이후 40여 년이 지난 오늘날 새롭게 부활하여 선풍적인 인기를 끌게 되었다. 이 포석의 발전에는 특히 한국의 조훈현, 이창호 사제의 수많은 대국이 기폭제가 되었다고 볼 수 있다.

제1형

2연성 포석 1(2연성 대응) — 세력형 포진

흑과 백이 2연성으로 맞선 포석 형태. 흑1로 걸친 것은 현대 포석의 흐름을 잘 반영한 수로 속도를 중시하고 있다. 계속해서 백2로 받은 것은 견실위주의 수법이며 흑3으로 전개해서 세력형 포진이 완성됐다. 그럼 이후의 포석 형태를 검토해 본다.

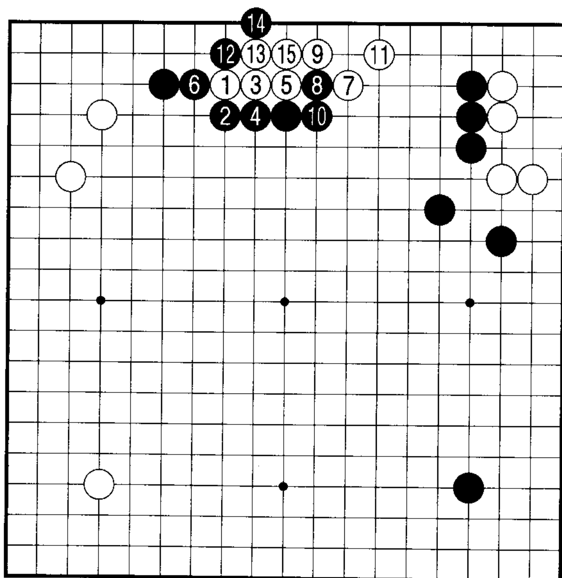




1도

1도(일관된 작전)

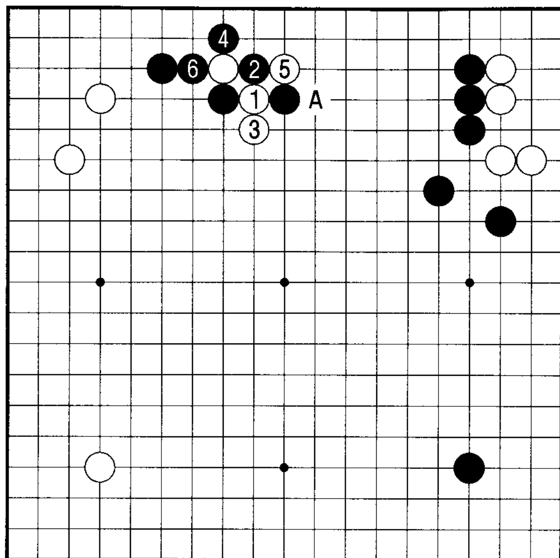
백1로 걸쳐오면 흑2로 한칸 협공하는 것이 2연성의 장점을 가장 잘 활용하는 수이다. 계속해서 백3으로 실리를 차지한다면 흑4로 막은 후 이하 흑8까지 세력을 완성할 수 있다. 물론 백도 선수로 실리를 차지했으므로 불만없는 형태이다.



2도

2도(흑의 약점)

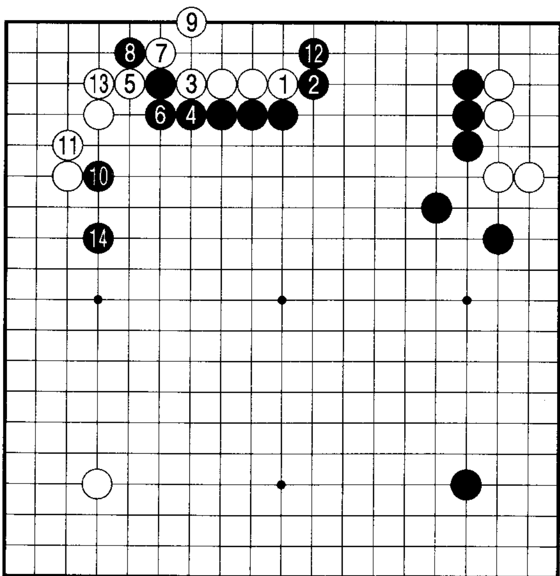
전도의 정석 이후 백은 1로 침입하는 것이 시급한 요소이다. 계속해서 흑2로 막는다면 백3으로 뻗은 후 이하 백15까지 안정하는 것이 상용수순이다. 이후 흑은 세력을 어떻게 활용할 것인가가 포석의 성패를 좌우한다.



3도

3도(백, 무리)

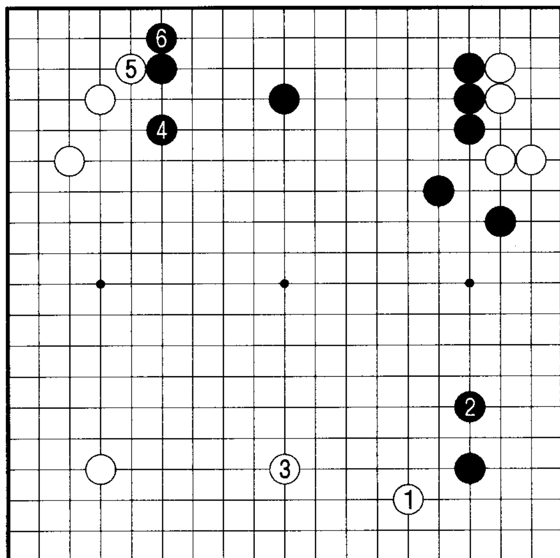
이런 배석에서 백1로 끼우는 수는 성립하지 않는다. 이하 흑6까지 진행된 후 백A의 축이 성립하지 않기 때문이다.



4도

4도(호각)

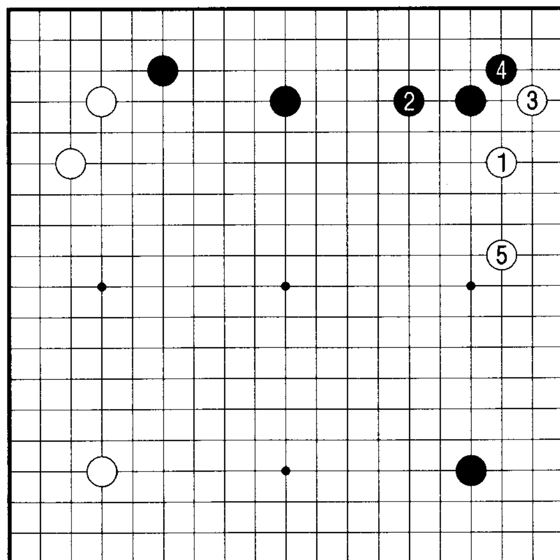
백1 때 흑2로 젖힐 수도 있다. 다음 백3으로 치받으면 흑14까지 흑 실리와 백 세력의 갈림이 된다. 수순 중 흑10과 12의 수순에 유의하기 바란다.



5도

5도(흑, 활발)

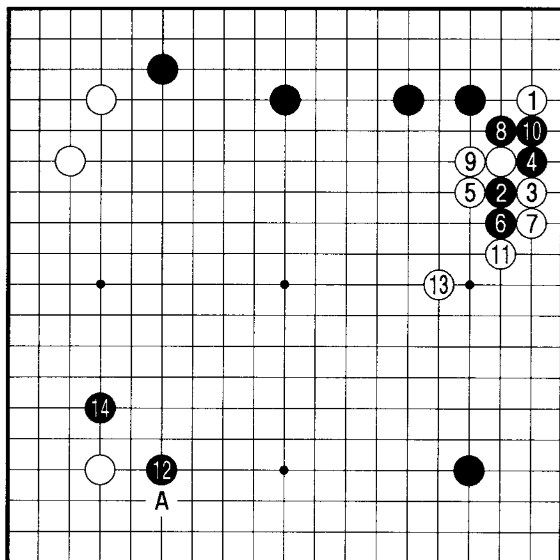
백이 전도처럼 상변에 침입하지 않고 1로 걸치는 변화도 검토할 수 있다. 그러나 흑은 알기 쉽게 2로 받은 후 백3 때 흑4로 한칸 뛰는 것이 절호점이 된다. 백5, 흑6까지 상변이 이상적인 형태를 갖추어서는 흑이 활발한 포석이다.



6도

6도(백, 만족)

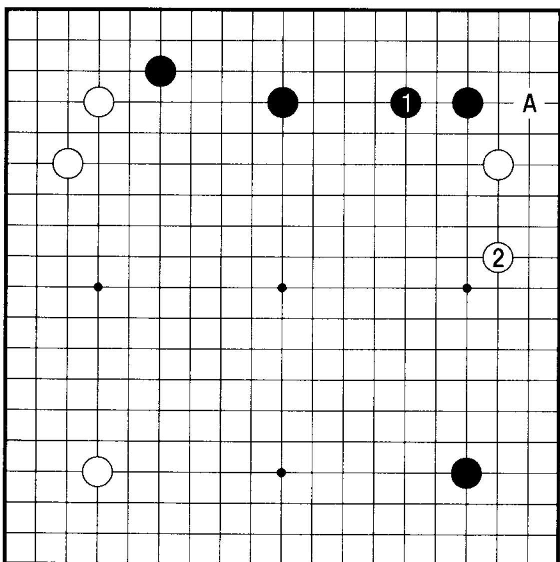
백1로 걸쳤을 때 흑2로 한칸 뛰는 것은 세력작전을 포기한 수라고 할 수 있다. 계속해서 백3으로 날일자하고 흑4, 백5까지 평범한 정석이 이루어진다면 이 결과는 백이 흑세력을 적절히 갈라친 모습이다.



7도

7도(흑의 연구)

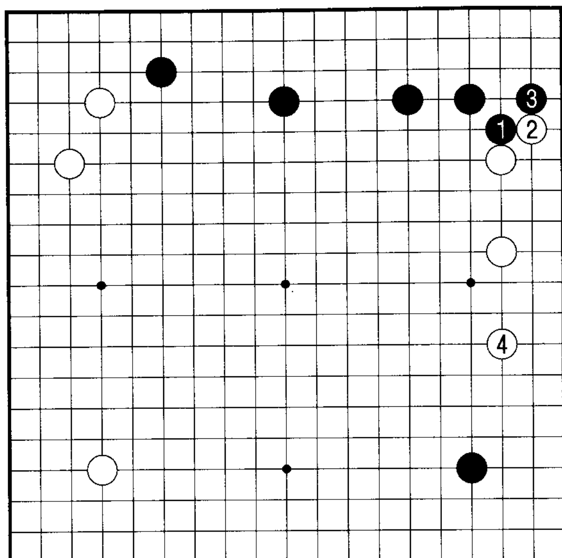
백1로 날일자했을 때 흑2로 옆구리에 붙이는 수가 현대에 와서 개발된 수법이다. 계속해서 백3으로 젖힌다면 흑4로 끊는 것이 상용수법으로 이하 흑14까지가 예상되는 포석진행이다. 수순 중 흑12는 축머리를 활용한 것으로 A에 걸치는 수도 가능하다.



8도

8도(백, 세력 견제)

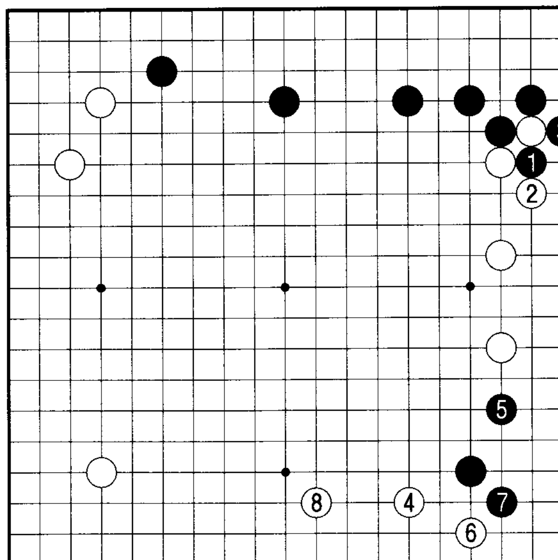
흑1로 한칸 뛰었을 때 백은 전도의 진행을 피해 A에 날일자하지 않고 곧장 2로 두칸 벌려 두는 수도 가능하다. 백2는 어디까지나 흑 세력을 상하로 갈라쳐 입체적인 세력 작전을 견제하겠다는 뜻이다.



9도

9도(백의 대비책)

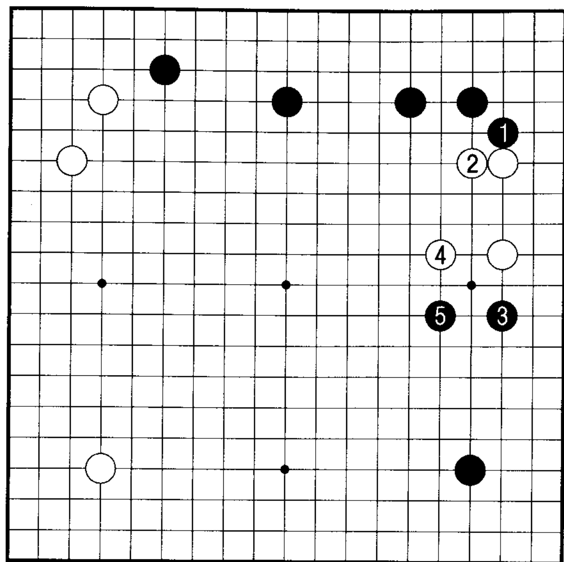
전도 이후 흑1의 마늘모붙임에는 백2로 젖힌 후 흑3 때 손을 빼는 것이 요령이다. 백4로 두칸 벌려 속도를 중시하는 포석이 되는데 백이 활발한 진행이다.



10도

10도(백, 활발)

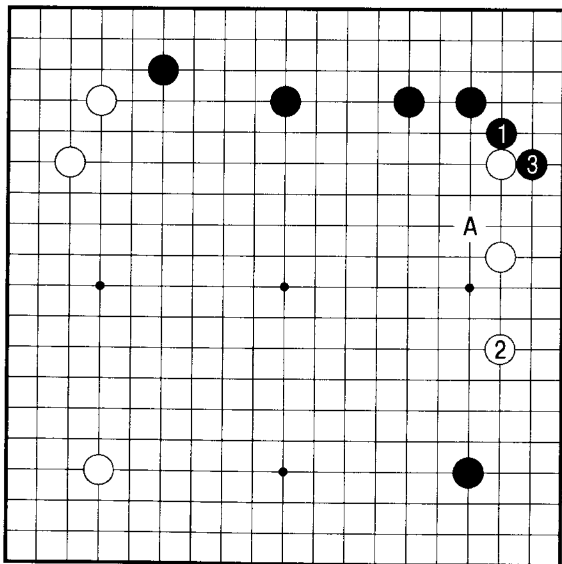
전도 이후 흑1로 단수쳐서 백 한점을 잡는 것은 시기를 잘 선택해야 한다. 흑3으로 따내 두텁게 실리를 확보할 수 있지만 백4로 걸친 후 이하 8까지 처리하면 백의 속도가 돋보이는 포석이다.



11도

11도(흑, 공격적)

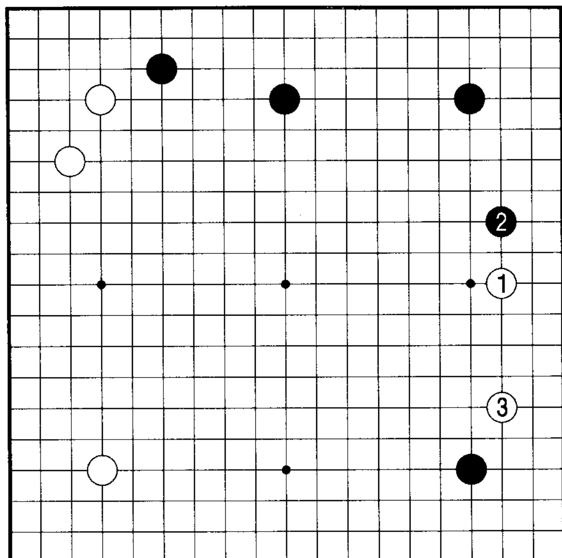
흑1로 마늘모 붙였을 때 평범하게 백2로 올라서는 것은 이 경우 의문이다. 흑은 3으로 다가선 후 백4 때 흑5로 한칸 뛰어 백 전체에 대한 공격을 엿볼 수 있다. 이 진행은 아무래도 흑의 능동적인 포석이다.



12도

12도(백, 불만)

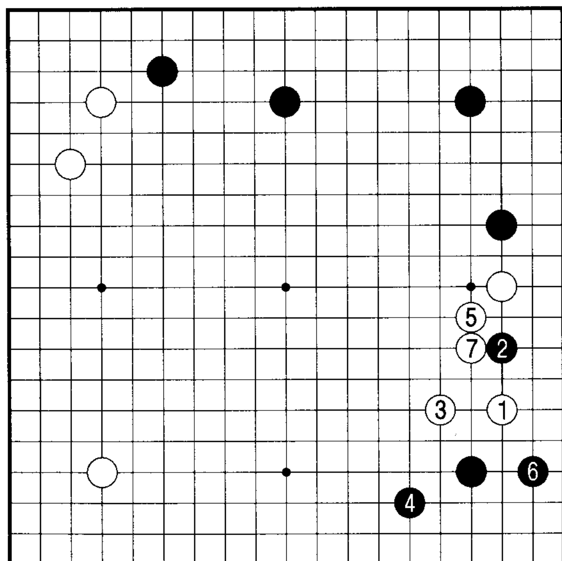
흑1로 붙였을 때 곧장 백2로 두칸 벌리는 것은 좋지 않다. 흑3으로 젖히면 귀의 실리가 클 뿐 아니라 백이 엷은 모습이다. 흑3으로는 세력을 중시하여 A에 어깨짚는 수도 가능하다.



13도

13도(유연한 갈라침)

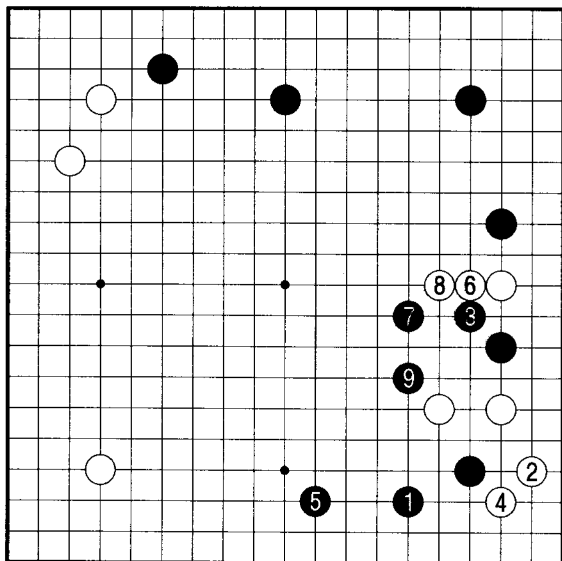
백은 우상귀에 걸치지 않고 1로 갈라쳐서 두는 수도 가능하다. 백1은 양쪽 벌림을 보며 유연하게 국면을 이끌겠다는 뜻이다. 계속해서 흑2로 다가선 것은 돌의 배석상 올바른 방향이다.



14도

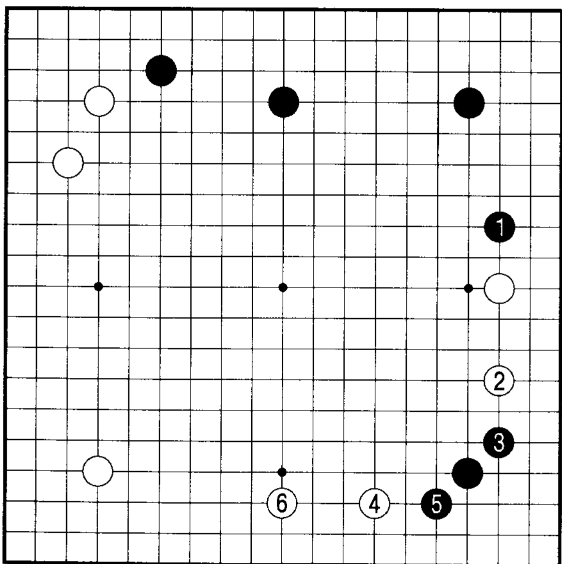
14도(무난한 갈림)

전도에 계속해서 백1로 걸치면 흑은 2로 뛰어드는 것이 한 가지 좋은 응수법이다. 계속해서 백은 3으로 한칸 뛴 후 5에 씌워 흑 한점을 제압하게 되는데 흑6, 백7까지 쌍방 무난한 갈림이다.


15도

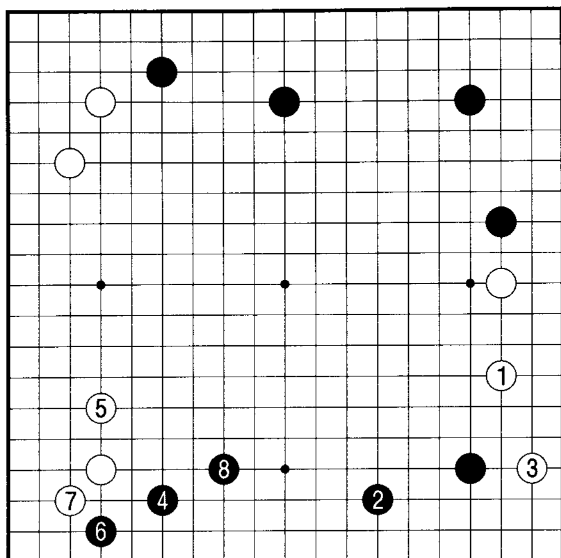
15도(최신 포석)

전도는 백이 두텁지만 아무래도 흑의 실리가 돋보이는 모습. 그래서 흑1 때 백은 전도의 진행을 피해 2로 날일자하는 수가 성립한다. 계속해서 흑3으로 마늘모한 것은 기세상 당연하며 이하 흑9까지가 최신 포석. 치열한 중앙전이 관건으로 떠오른다.


16도

16도(눈목자 걸침)

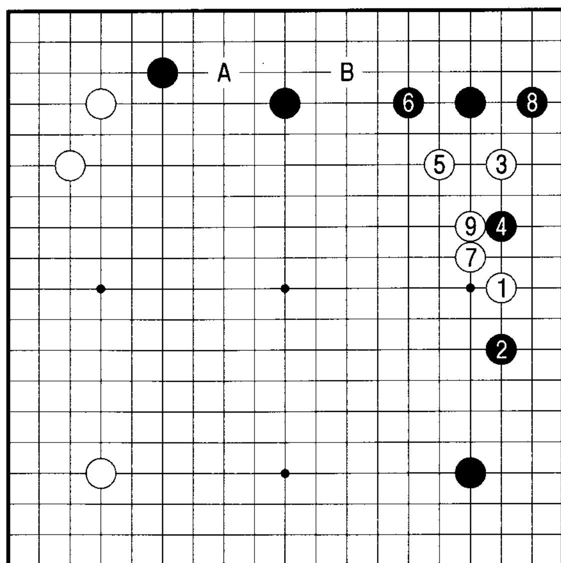
흑1로 다가섰을 때 알기 쉽게 형태를 결정짓고 싶다면 백2의 눈목자 걸침이 무난하다. 계속해서 흑3으로 받는다면 백4로 방향을 전환하는 것이 좋은 수로 흑5, 백6까지가 예상되는 포석 진행이다.



17도

17도(흑, 하변 중시)

백1로 걸쳤을 때 흑2로 눈목자한 것은 하변을 중시한 수이다. 계속해서 백3으로 미끄러진다고 볼 때 흑4로 걸쳐서 이하 흑8까지 하변을 이상적인 형태로 구축할 수 있다.



18도

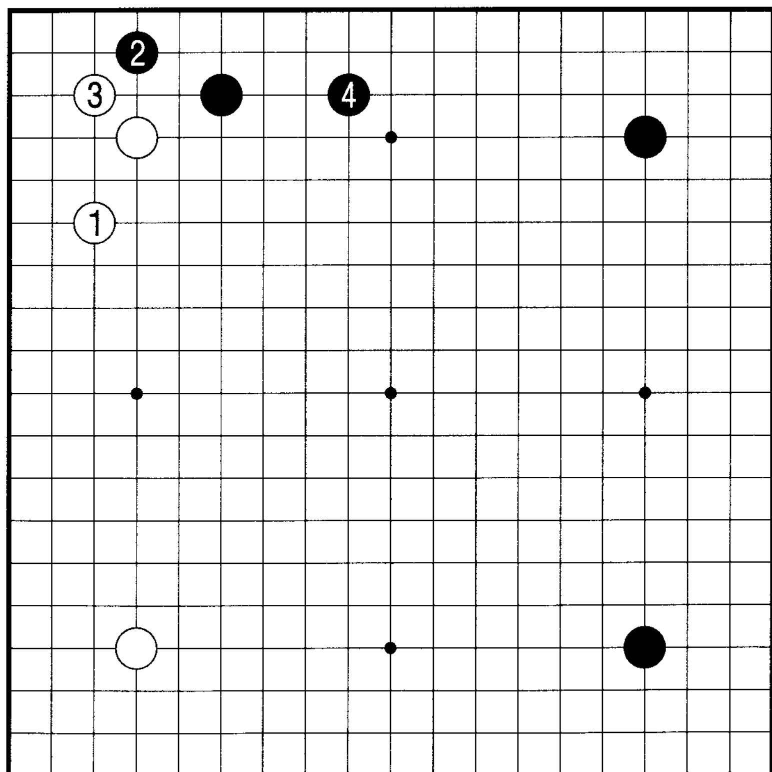
18도(흑, 방향착오)

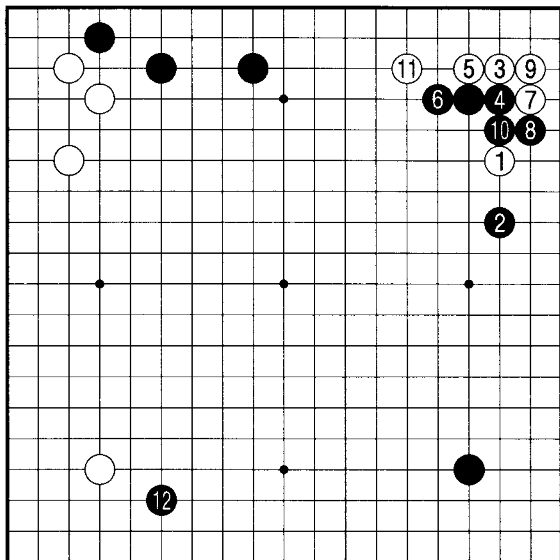
백1로 갈라쳤을 때 흑2로 다가서는 것은 방향착오이다. 계속해서 백3으로 바짝 걸치고 흑4 이하 백9까지가 예상되는 진행인데 이 결과는 흑의 상변 세력을 견제한 백이 유리하다. 상변 흑 진영은 A와 B의 약점이 남아있어서 완전한 집으로 볼 수 없다.

제2형

2연성 포석 2(2연성 대응) — 실리형 포진

백1로 날일자했을 때 흑이 상변에 곧장 전개하지 않고 2로 날일자한 것은 실리를 중시한 포석 형태이다. 계속해서 백3으로 받고 흑4로 전개한 이후의 포석 진행을 검토해 보기로 한다.

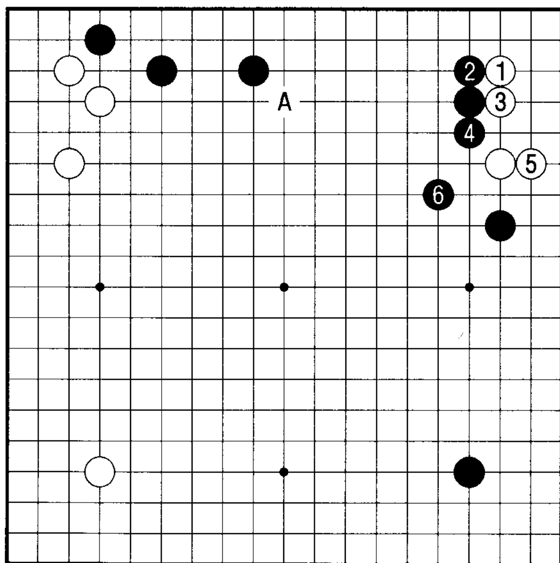




1도

1도(흑, 속도 중시)

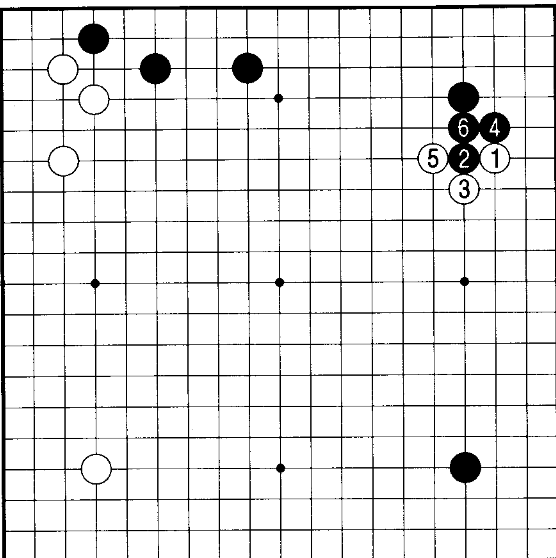
장면도 이후 백은 1로 걸치는 것이 가장 무난한 수이다. 계속해서 흑은 2로 한칸 협공하는 것이 좋은 정석선택. 이하 백11까지 정석이 이루어지는 것을 기다려 흑12로 걸쳐 속도감있게 포석을 진행시킬 수 있다.



2도

2도(흑, 의문)

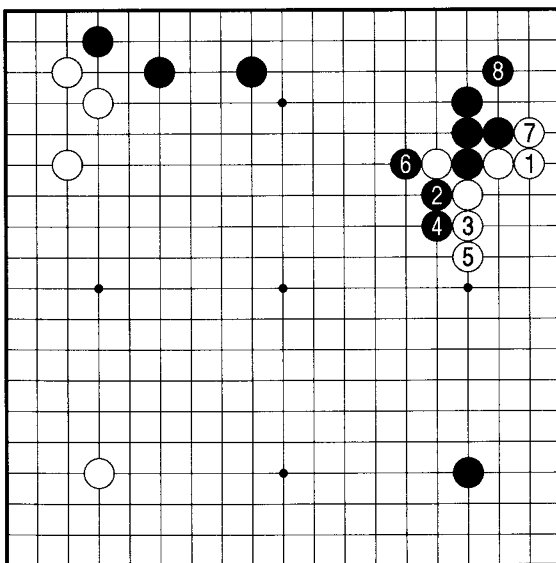
백1로 3·三 침입했을 때 흑2로 막는 것은 의문이다. 백3 이하 흑6까지 상변을 입체적으로 키우겠다는 것이 흑의 작전. 그러나 상변은 백A로 어깨짚는 절호의 삭감수가 남아 흑 세력이 큰 위력을 발휘하지 못한다.



3도

3도(붙여막음)

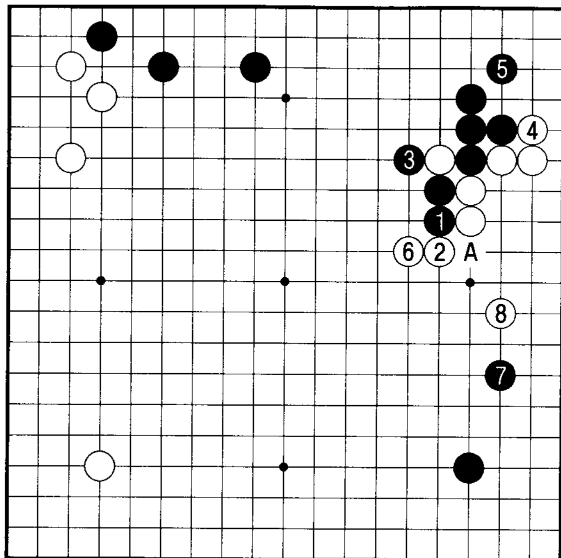
백1로 걸쳤을 때 흑은 한칸으로 협공하지 않고 2·4로 붙여 막는 정석선택도 가능하다. 이와 같은 정석은 귀의 실리를 튼튼히 지키겠다는 뜻으로 이른바 '이창호 정석'으로 불리고 있다.



4도

4도(호각)

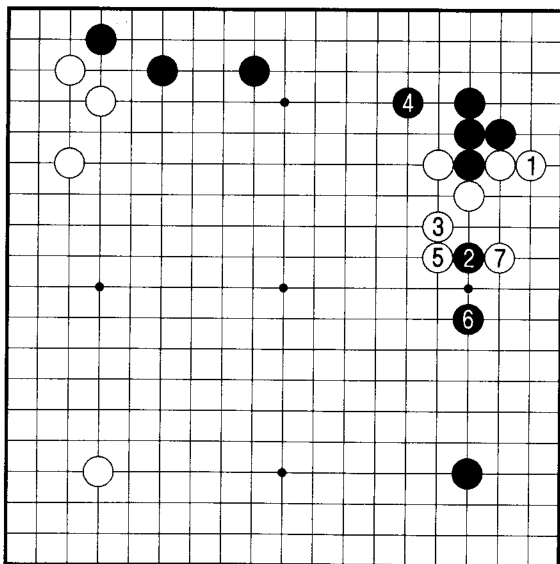
전도 이후 백1로 내려서면 알기 쉬운 정석진행이 이루어진다. 계속해서 흑2로 끊은 것은 상용수단이며 이하 흑8까지가 예상되는 진행이다. 이 결과는 흑이 튼실하게 귀와 상변의 실리를 굳힌 반면에 백도 선수로 형태를 갖추어 쌍방 불만없는 모습이다.



5도

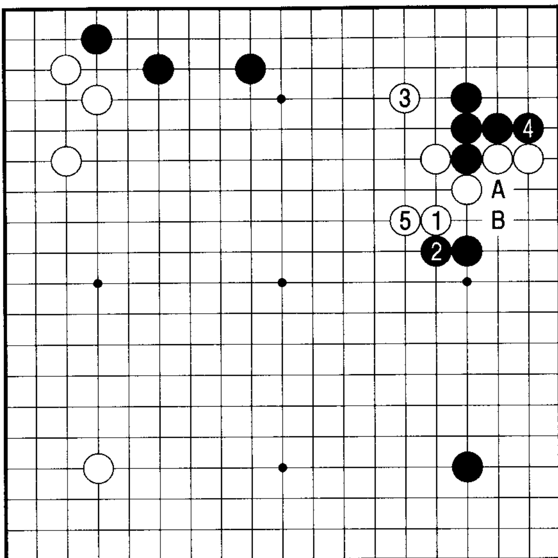
5도(백의 강수)

전도의 수순 중 흑1로 밀었을 때 백은 2로 젖히는 강수도 성립한다. 백2는 중앙을 중시한 수로 흑3 때 백4, 흑5를 기다려 백6으로 뻗는 것이 요령이다. 그러나 흑7로 다가섰을 때 A의 약점 관계상 백8이 불가피한 만큼 후수가 된다는 것이 전도와의 차이점이다.


6도

6도(흑, 능동적)

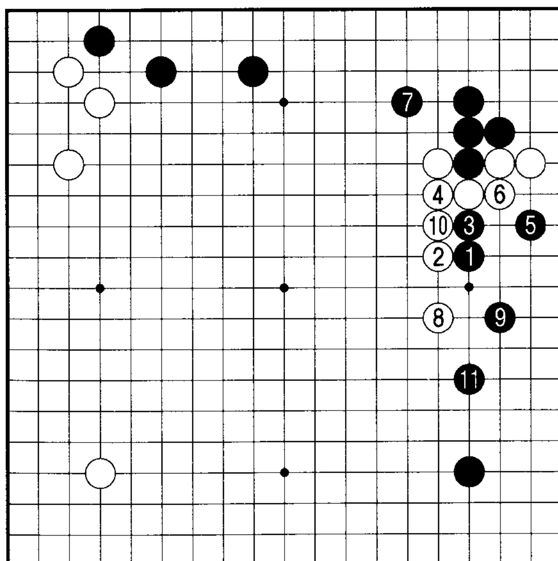
백1로 내려섰을 때 흑은 2로 바짝 다가서는 능동적인 작전도 가능하다. 계속해서 백3으로 호구친 수는 가장 간명한 선택으로 이하 백7까지가 기본형이다. 이 진행 역시 쌍방 불만없다.



7도

7도(흑, 불만)

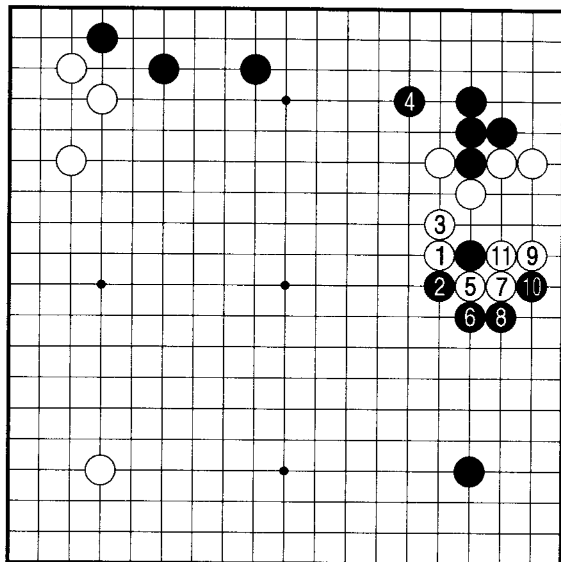
백1로 호구쳤을 때 흑이 전도의 수순을 따르지 않고 2로 막는 것은 좋지 않다. 이때는 백3으로 날일자해서 봉쇄하는 것이 좋은 수로 흑4로 지켜야 할 때 백5로 뻗는 것이 요령이다. 이후 흑A에는 백B로 그만이다.



8도

8도(흑, 활발)

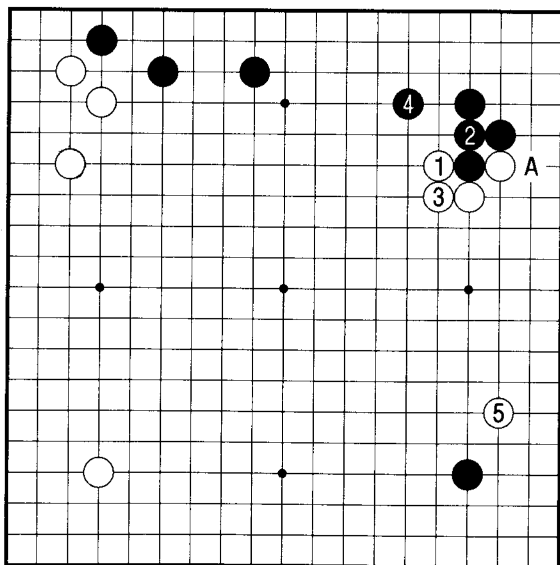
흑1로 다가섰을 때 백은 2로 붙여 응수하는 수도 성립한다. 계속해서 흑은 3으로 치받고 5로 뛰는 것이 요령이다. 이하 흑11까지가 기본형인데 흑이 양쪽을 모두 처리해서 활발한 포석이다.



9도

9도(백, 만족)

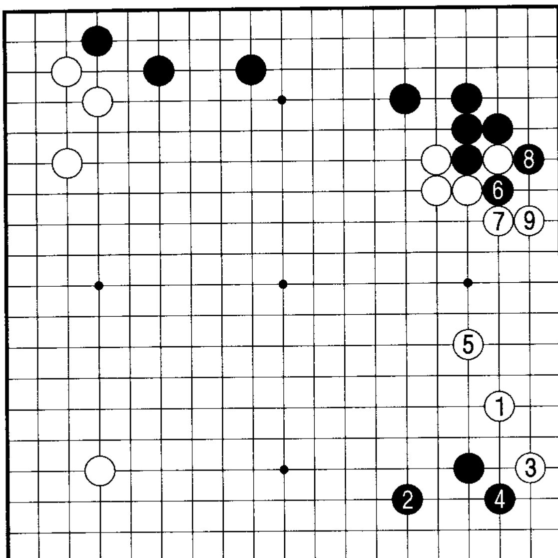
백1로 붙였을 때 흑이 전도의 수순을 따르지 않고 곧장 2로 젖히는 것은 좋지 않다. 백3으로 뻗으면 흑은 4로 받는 정도인데 백5로 끊는 수가 성립한다. 이하 백11까지 실리를 크게 차지해서는 백이 유리한 결말이다.



10도

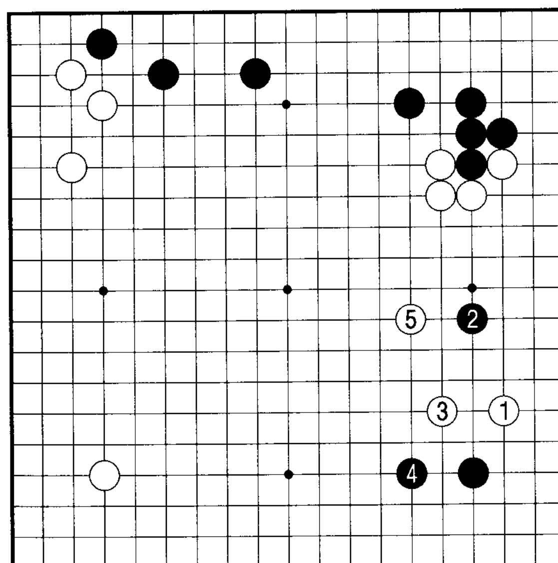
10도(백의 작전)

백1로 단수치고 흑2로 이었을 때 백A에 내려서는 수로는 백3으로 잇는 수도 가능하다. 이 수는 능동적인 포석 잔전을 펼치고자 할 때 유력한 수단으로 흑4를 기다려 백5로 걸치겠다는 뜻이다.


11도

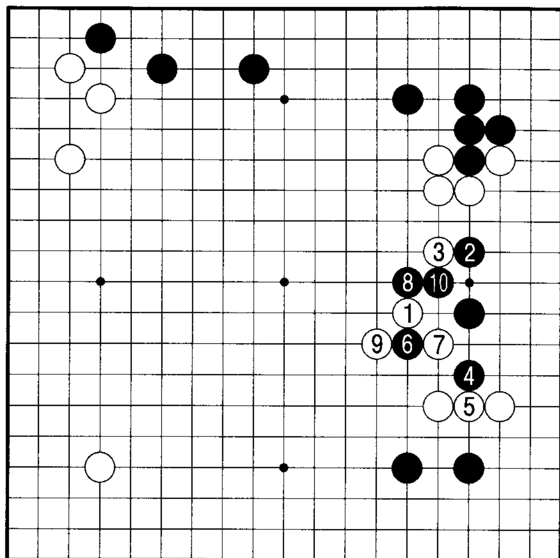
11도(상용 포석)

백1로 걸쳤을 때 흑2로 받으면 가장 무난하다. 계속해서 백3으로 날일자하고 흑4, 백5까지 백은 우변을 이상적으로 굳힐 수 있다. 흑은 6·8로 백 한점을 선수로 취할 수 있다는 것이 자랑이다.


12도

12도(흑의 적극책)

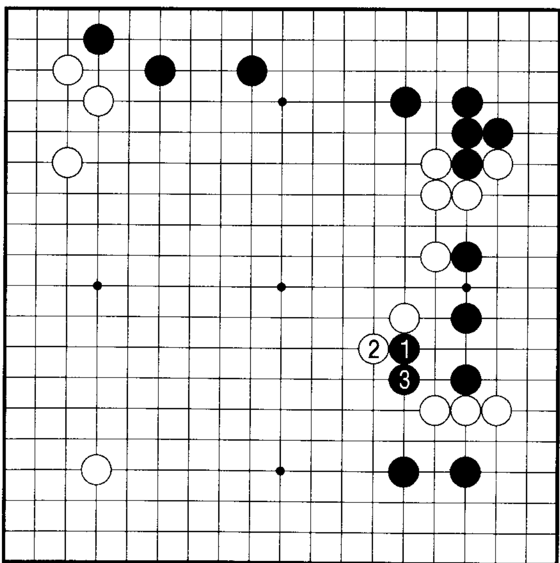
백1로 걸쳤을 때 흑2로 협공한 것은 평범하게 두어주지 않겠다는 뜻이다. 계속해서 백3으로 한칸 뛰고 흑4 때 백5로 모자 씌운 것은 공격에 주안점을 둔 수이다.



13도

13도(중앙전)

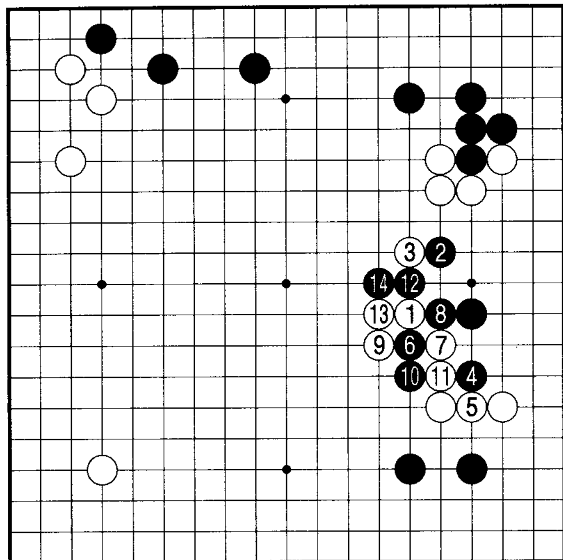
백1로 모자씌우면 흑은 2로 한칸 뛴 후 4에 들여다보는 것이 요령이다. 계속해서 백5로 잇는 정도일 때 흑6·8로 중앙진출이 가능하다. 이하 흑10까지가 예상되는 진행인데 피차 중앙전이 어렵다.



14도

14도(백, 곤란)

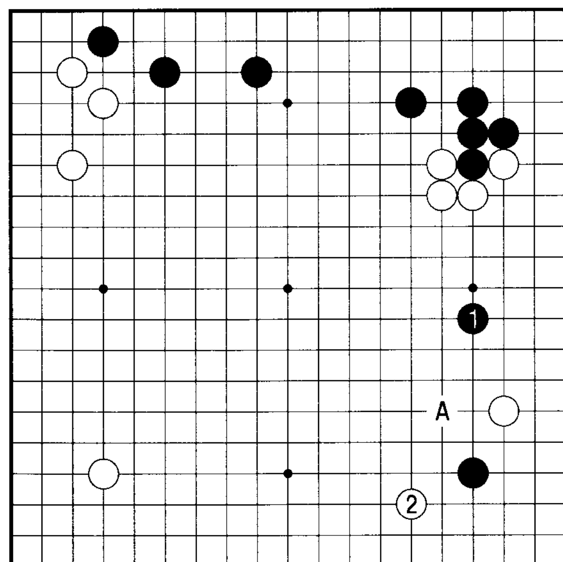
흑1로 붙였을 때 백이 전도의 진행을 따르지 않고 백2처럼 바깥으로 젖히는 것은 대악수이다. 흑3으로 뻗으면 백은 양분된 형태가 되어 수습이 곤란한 모습이다.



15도

15도(흑의 변화)

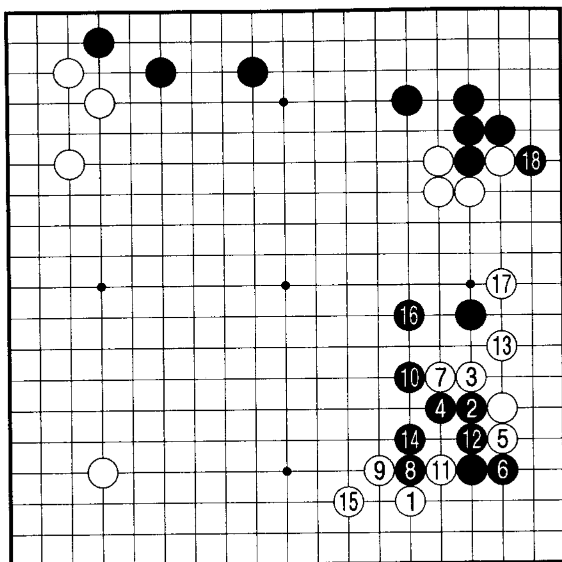
백1로 모자씌웠을 때 흑은 2로 날일자하는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 봉쇄한다면 흑4로 들여다본 후 6으로 붙이는 것은 전도와 동일한 요령이다. 이하 흑14까지가 예상되는 진행인데 이 역시 중앙전이 관건이 된다.



16도

16도(양걸침의 뜻)

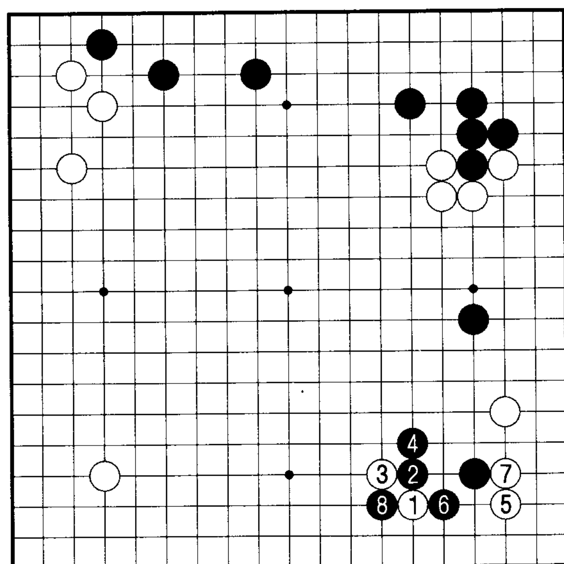
흑1로 협공했을 때 백A에 한칸 뛴 수로는 백2로 양걸침하는 수도 성립한다. 백2의 양걸침은 전도처럼 급격한 접근전을 벌이기 보다는 흑의 응수 여하에 따라 착점을 결정짓겠다는 고등수법이다.



17도

17도(무난한 갈림)

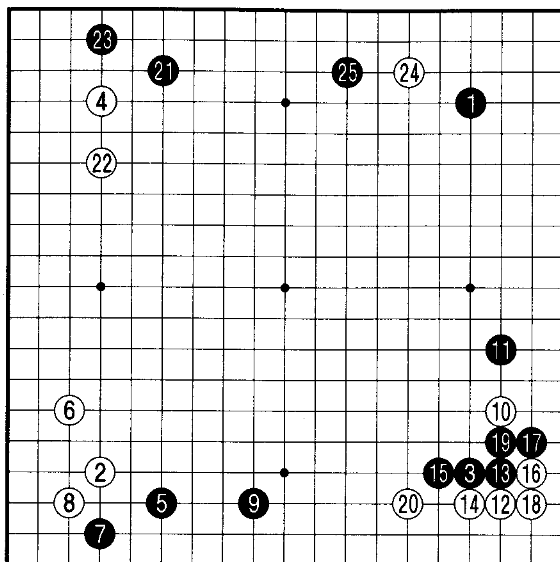
백1로 양걸침하면 흑은 2로 붙이는 것이 올바른 방향이다. 계속해서 백3으로 젖히고 이하 백17까지는 정석적인 진행이며 흑18로 단수쳐서 형태가 일단락된다. 이 결과는 쌍방 무난한 갈림이다.



18도

18도(흑, 불만)

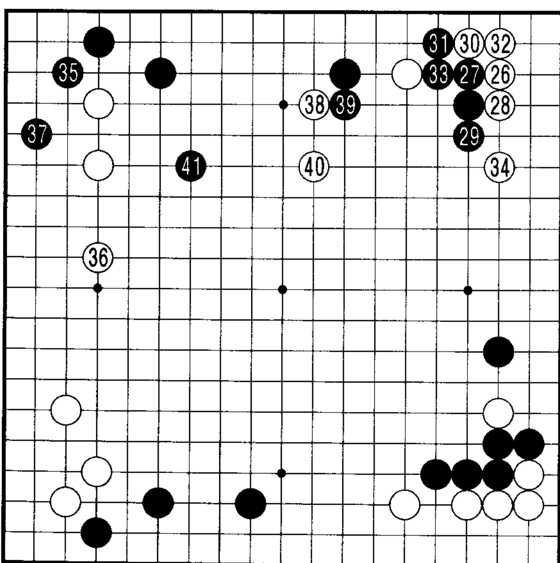
백1로 걸쳤을 때 흑2로 붙이는 것은 방향착오이다. 백은 3으로 젖힌 후 흑4 때 백5로 3·三 침입하는 것이 좋은 수순이다. 이하 흑8까지가 정석적인 진행인데 우변에서 협공한 흑 한점이 이상한 곳에 위치하고 있는 만큼 이 결과는 백이 유리하다.



〈1보〉

1보(1~25)

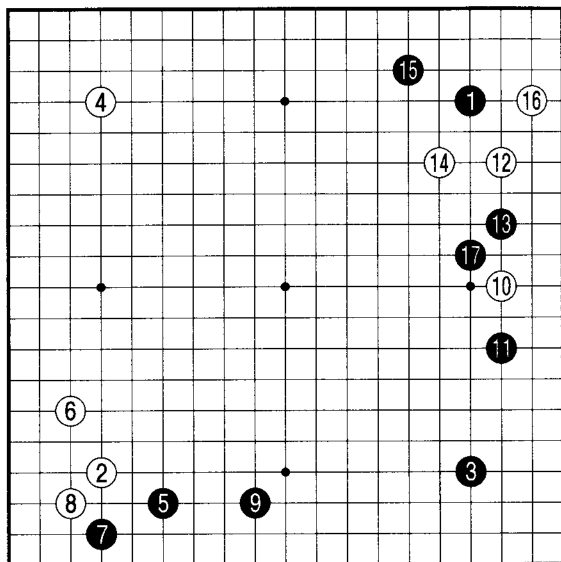
7기 기성전 도전2국에서 백의 이창호에게 흑의 조훈현이 시도한 2연성 포석이다. 흑23까지 초창기 2연성의 포석 흐름이다. 백24의 걸침에 흑25로 급공한다.



〈2보〉

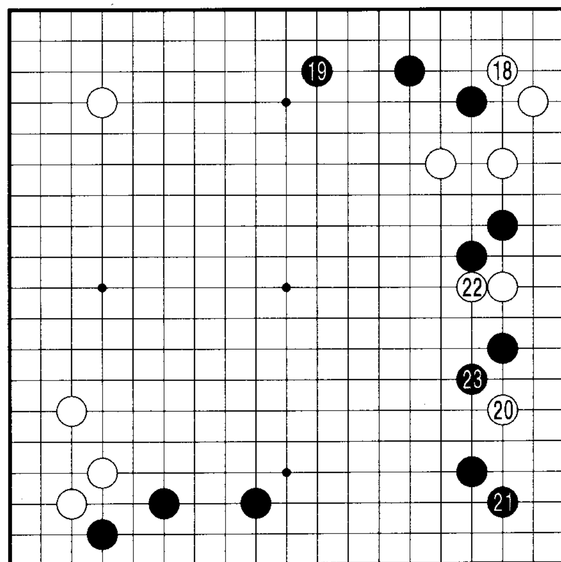
2보(26~41)

흑37까지 두 사람의 대국에 자주 진행되는 흐름이다. 백38의 삭감에 흑39로 밀고 41로 뛰어 흑의 흐름이 다소 가볍다.


〈1보〉

1보(1~17)

30기 왕위전 도전6국에서 백의 유창혁과 흑의 이창호가 둔 대국이다. 초창기 2연성 포석에서는 백10의 갈라침이 자주 등장한다. 백16에 대해 흑17로 서로 반발하고 있다.


〈2보〉

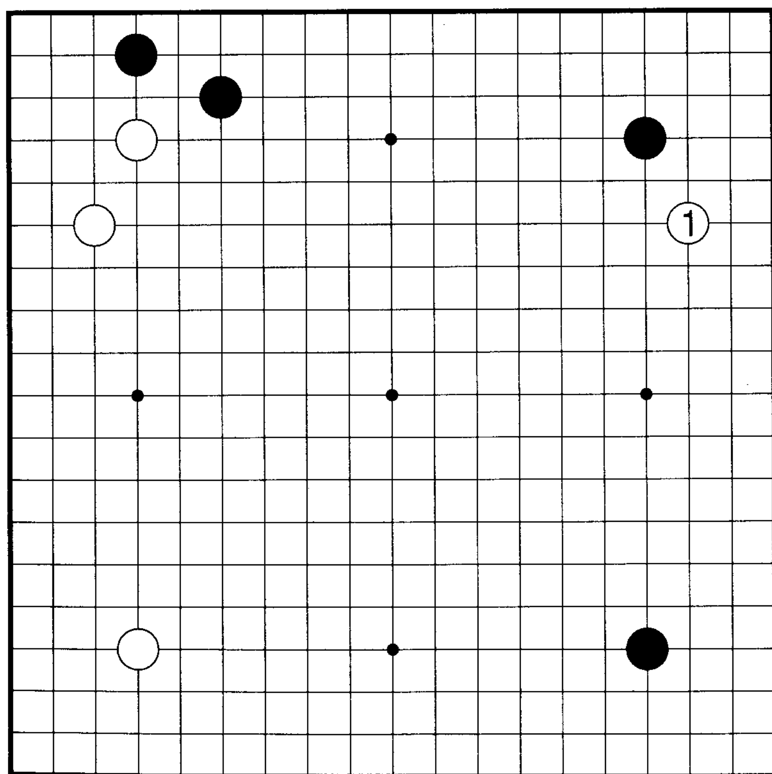
2보(18~23)

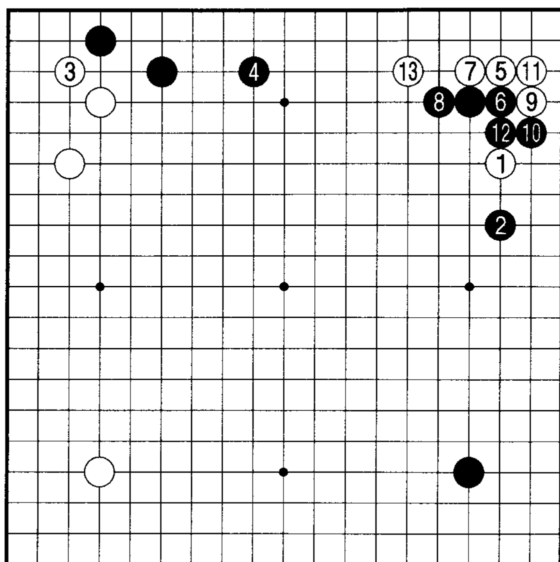
백18과 흑19는 당연한 교환이며 백20의 침입이 당시 신수였다. 이에 대한 흑21의 대응이 매우 강력하다.

제3형

2연성 포석 3(2연성 대응) — 고등전략

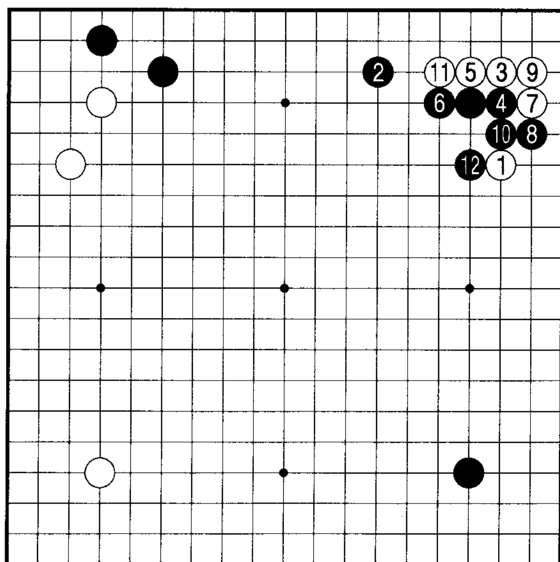
2형의 진행 중 백이 귀를 지키지 않고 백1로 먼저 걸쳐가는 수순도 있다. 흑의 응수여하에 따라 작전을 바꾸겠다는 고등전략이다. 그럼 백1 다음의 포석 진행을 검토해 보기로 한다.




1도

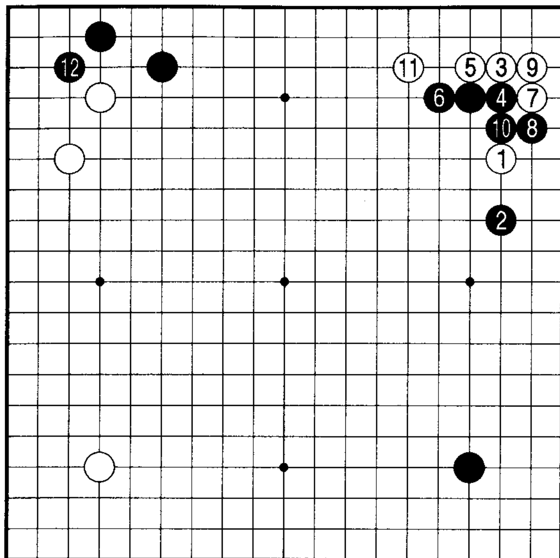
1도(2형1도로 환원)

백1로 걸치고 흑2로 한 칸 협공했을 때 백3으로 지킨다면 2형의 1도로 환원된다. 흑4 이하 백13까지 쌍방 불만없는 진행이다.


2도

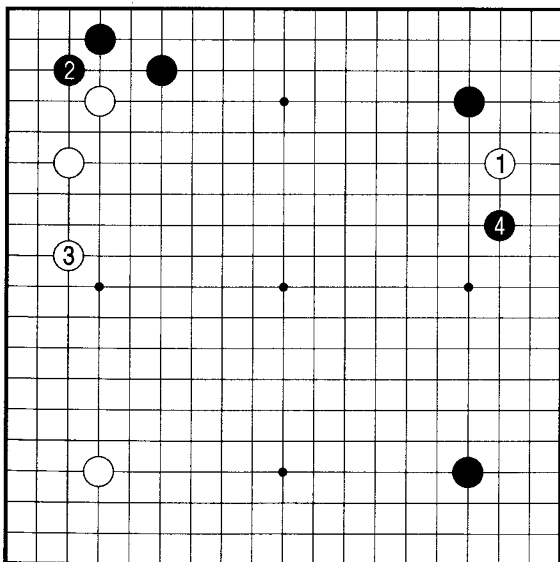
2도(흑의 유인책)

백1 때 흑은 2로 넓게 두어 백에게 3·三 침입을 유도할 수도 있다. 계속해서 흑4로 막고 이하 흑12까지 이것도 요즘 개발된 정석의 일종이다.


3도

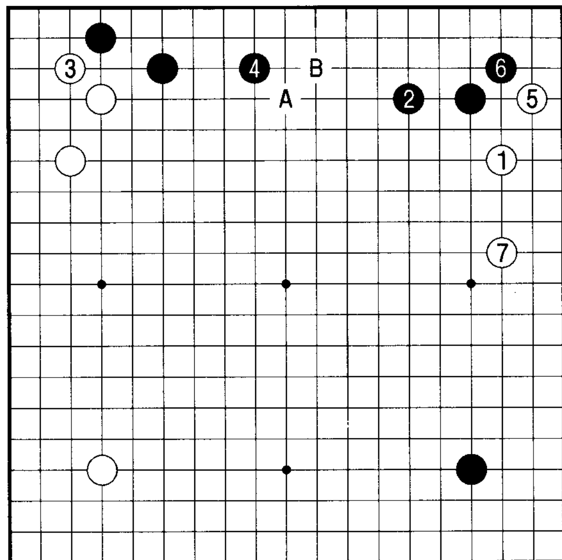
3도(흑, 발빠름)

흑2의 협공에 백3처럼 곧바로 3·三에 들어가면 백11까지 교환된 다음 흑12로 흑이 먼저 귀를 차지하는 진행이 예상된다. 이 진행은 흑이 한발 앞서가는 포석 흐름이다.


4도

4도(흑의 권리)

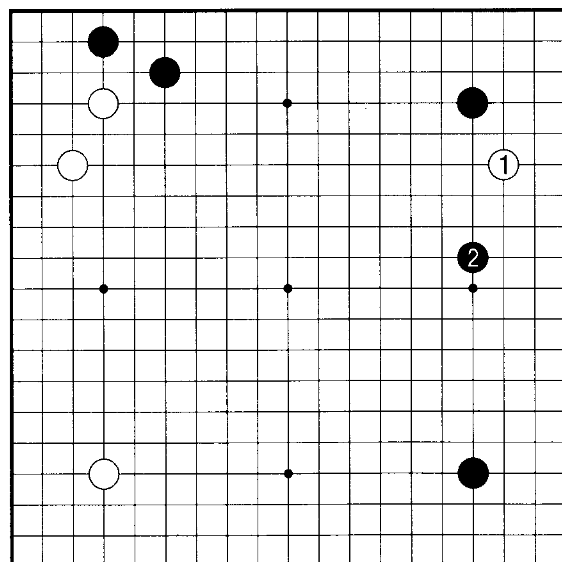
흑은 먼저 2를 두어 백3이 불가피할 때 흑4로 협공할 수도 있다. 물론 백도 충분히 둘 수 있는 형태이다.



5도

5도(백의 의도)

백1의 목적은 흑2로 받기를 바라는 것이다. 이때 백3, 흑4를 교환한 후 이하 백7까지의 진행이 예상된다. 이 결과는 흑이 상변에 완벽하지 못한 포진으로 편재되어 흑의 불만이다. 참고로 상변에는 백A의 어깨짚음이나 백B의 침입이 흑의 약점으로 남는다.



6도

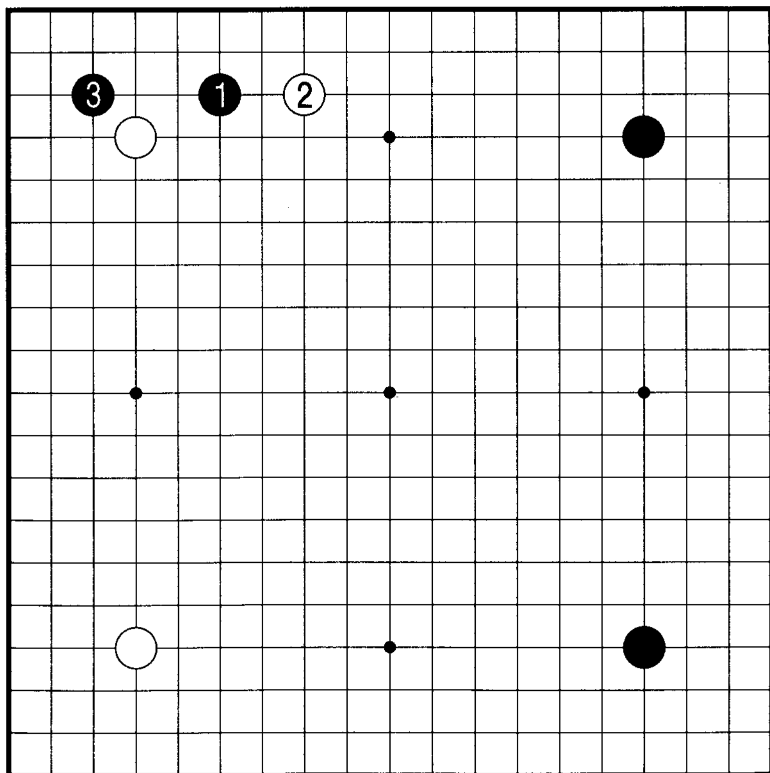
6도(흑의 자유)

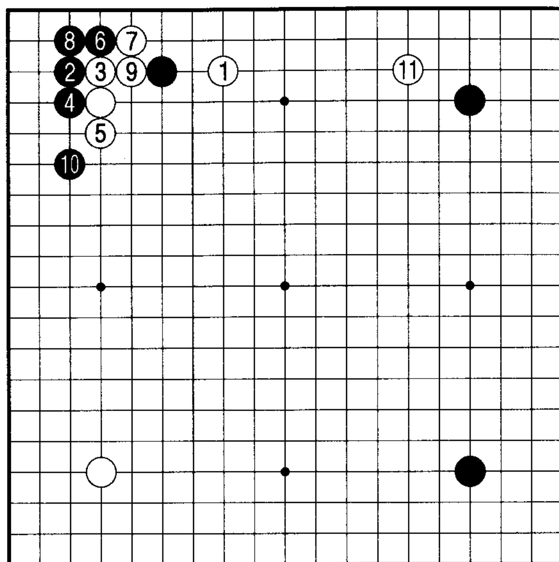
흑은 2로 두칸 높은 협공을 할 수도 있다. 어떻든 흑으로선 보다 능동적으로 국면을 이끌기 위해서는 협공을 선택하는 것이 바람직하다.

제4형

2연성 포석 4(2연성 대응) — 한칸협공에 3·三 침입

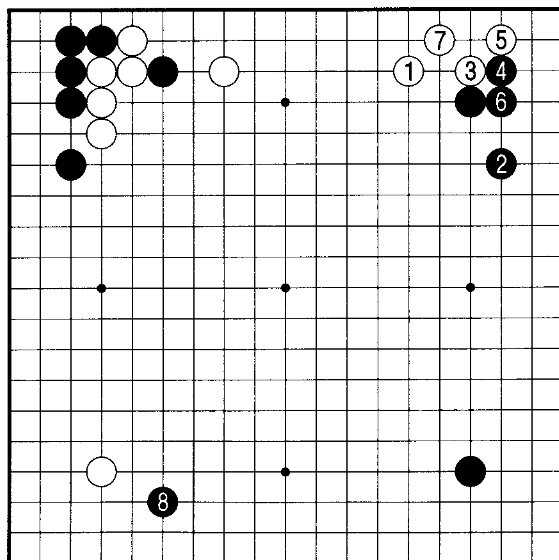
흑1로 걸쳤을 때 백2의 한칸 협공은 최근 즐겨 쓰는 수법이다. 흑3으로 3·三 침입한 것은 간명하게 실리를 차지하고 두겠다는 작전이다. 이후의 포석 진행을 살펴보기로 한다.




1도

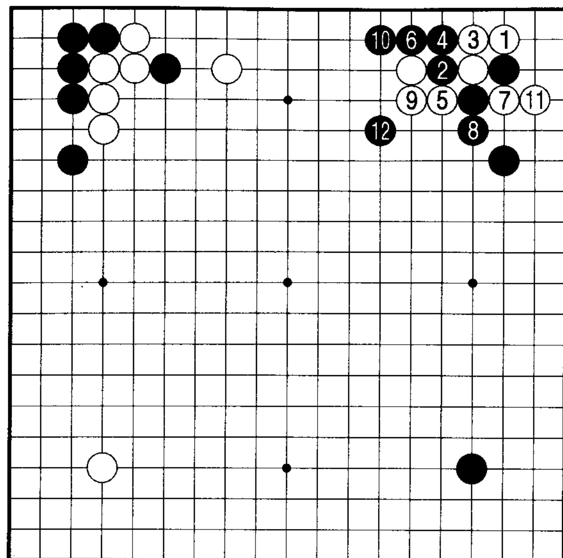
1도(최신 포석)

백1의 한칸협공은 최근에 개발된 포석수법. 흑은 3·三에 들어가서 실리를 차지하는 것이 가장 알기 쉬운 포석이다. 이하 백11까지는 상용의 포석진행이다.


2도

2도(되젖힘)

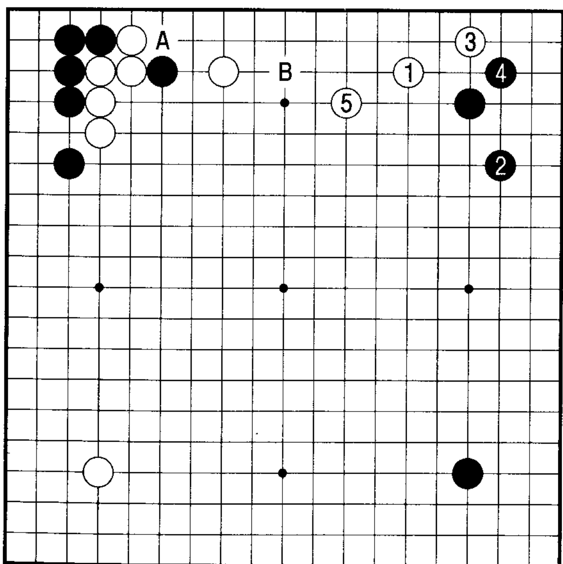
백1로 걸치면 흑은 2로 날일자해서 받는 것이 가장 무난하다. 계속해서 백은 3으로 붙인 후 흑4때 백5로 되젖히는 것이 이 경우 좋은 정석선택이다. 계속해서 흑6으로 이은 것은 선수를 취하기 위한 것이며 백7, 흑8까지가 예상되는 포석진행이다.



3도

3도(흑의 적극책)

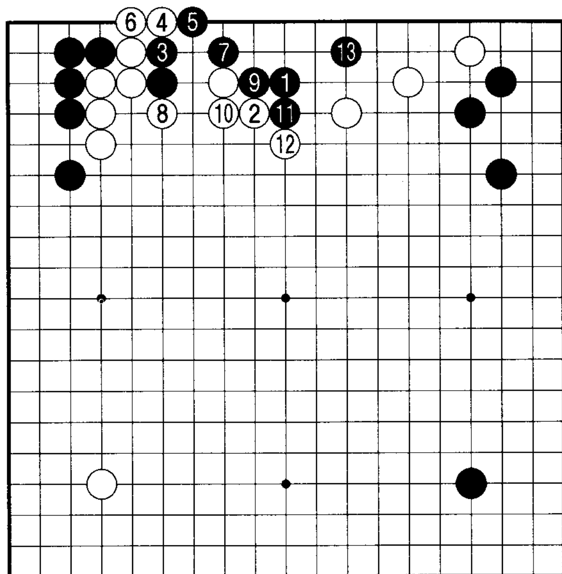
전도의 수순 중 백1로 되젖혔을 때 흑은 2로 단수친 후 4에 돌파하는 수도 성립한다. 계속해서 백5로 끊고 이하 흑12까지가 정석적인 진행인데 실리와 세력의 전형적인 갈림이 된다.



4도

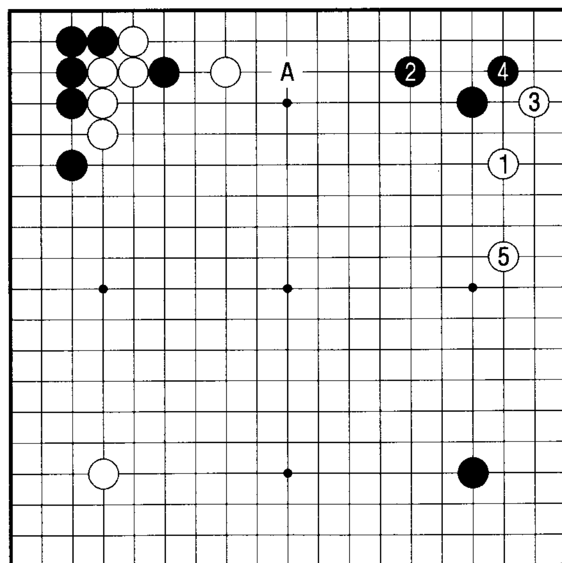
4도(백의 약점)

백1로 걸치고 흑2로 받았을 때 평범하게 백3·5로 날일자해서 상변을 지키는 수는 최근 좋지 않은 수단으로 평가. 이 형태는 A에 넘자고 하는 약점과 B에 침입하는 약점이 상호 연관된 뒷맛으로 남아 있어서 완전한 집으로 볼 수 없다.


5도

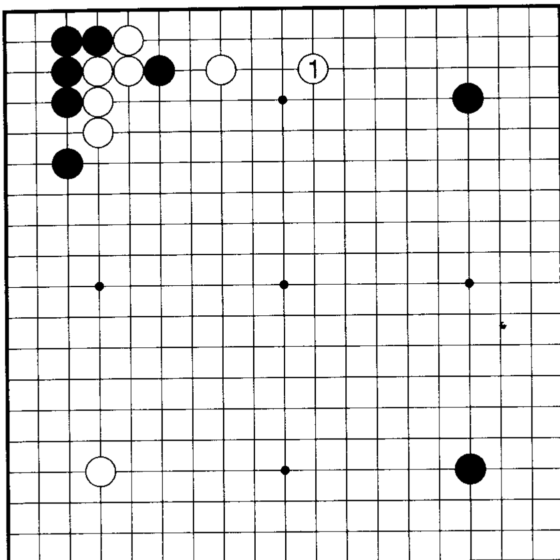
5도(절호의 침입)

흑은 기회를 봐서 1로 침입하는 수가 성립한다. 백2로 마늘모해서 잡으러 온다면 흑3으로 넘자고 하는 것이 좋은 응수타진. 이후 백이 4로 젖혀 넘는 것을 방해한다면 흑5로 단수친 후 이하 13까지 손쉽게 수습이 가능하다.


6도

6도(백의 선택)

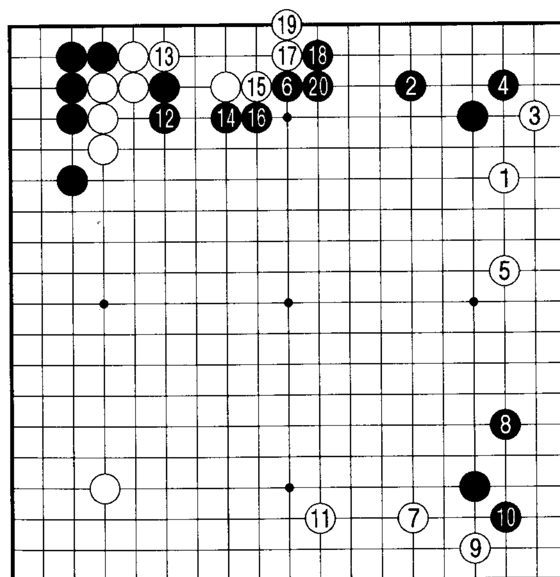
백은 상변쪽에서 걸치지 않고 1로 걸쳐서 우변을 중시하는 수도 성립한다. 계속해서 흑2로 받고 이하 백5까지 상식적인 진행이 예상된다. 이후 흑은 A로 벌리는 것이 절호점으로 남는다.



7도

7도(이창호류)

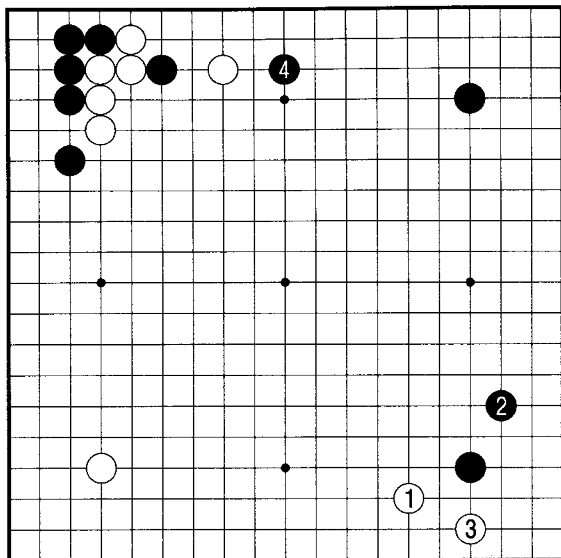
백은 1로 지켜 지구전으로 끌고 갈 수도 있다. 백1이 한수의 가치가 충분한 이유는 이 곳을 흑에게 점거당했을 때의 후속수단을 보면 알 수 있다.



8도

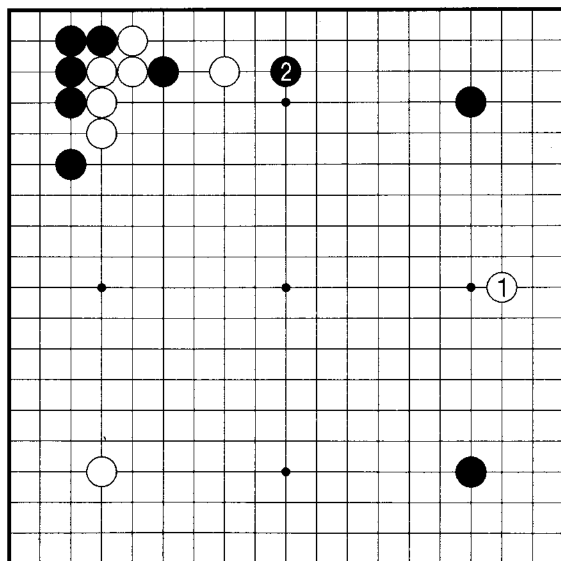
8도(백, 엷음)

백1로 걸치고 이하 5까지 진행되고 나면 흑6의 자리가 크다고 했다. 흑6 이후의 후속수단이 대략 흑20까지의 진행이다. 이 결과는 상변의 흑이 두터운 반면 상변의 백은 아직 완생이 아니므로 백의 불만이다.


9도

9도(흑4가 요처)

백1·3에 대해서도 흑은 곧바로 4에 둘 수 있다. 이곳은 그만큼 중요한 곳이다.


10도

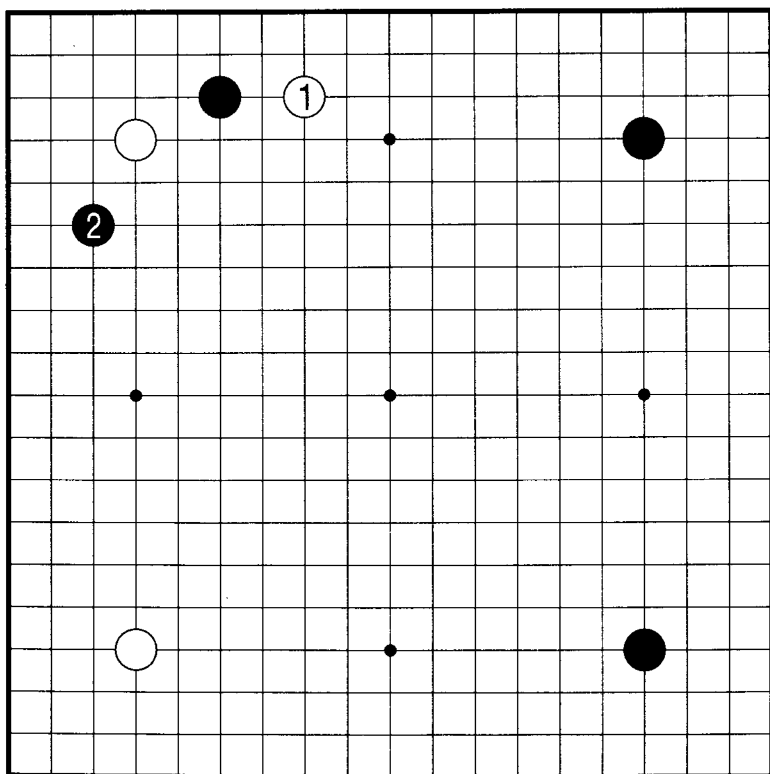
10도(대동소이)

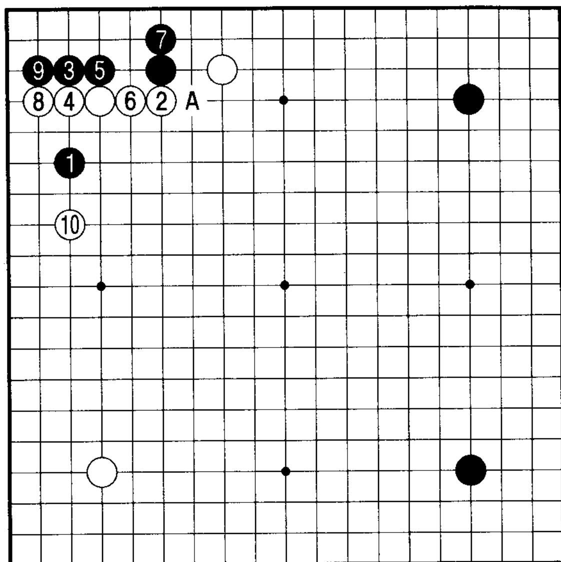
백1로 갈라쳐도 흑은 곧바로 2에 다가서서 둘 수 있다. 이 역시 흑은 백의 뒷맛을 노리고 있다.

제5형

2연성 포석 5(2연성 대응) — 한칸협공에 양걸침

백1로 협공했을 때 흑이 3·三에 들어가지 않고 2로 양걸침한 모습이다. 흑2의 양걸침은 현대 포석에서나 볼 수 있는 적극적인 수단인데 이후의 변화를 살펴보기로 한다.

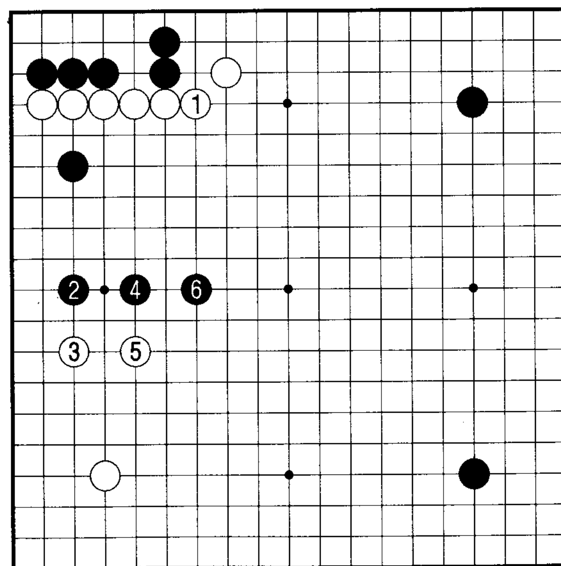




1도

1도(올바른 붙임)

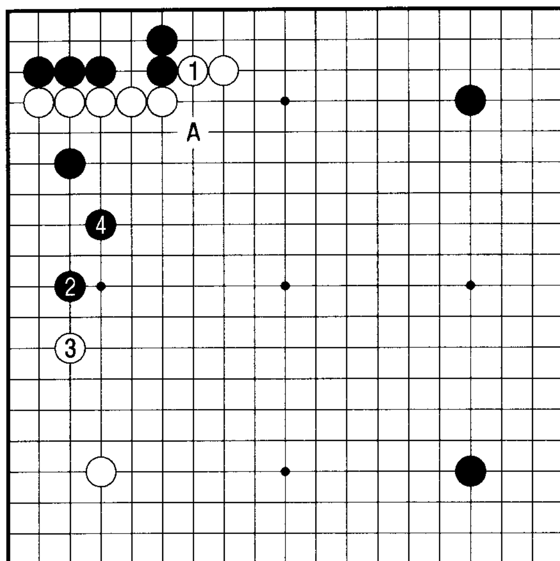
흑1로 양걸침하면 백은 당연히 2로 붙일 곳이다. 계속해서 흑3으로 3·三에 들어간 것은 예정된 수순이며 이하 백10까지가 기본형이다. 흑은 실리, 백은 세력을 차지하는 갈림이 되는데 흑으로선 A에 젖히는 것이 노림이다.



2도

2도(흑, 발빠름)

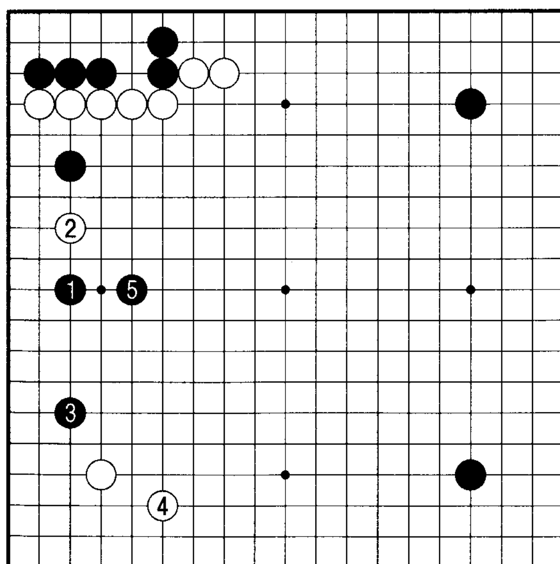
전도의 수순 중 백이 좌변에서 협공하지 않고 1로 뻗어 약점을 보강하는 것은 바람직하지 않다. 흑은 2로 전개하는 것이 좋은 수로 백3으로 다가서도 이하 흑6까지 안정하고 나면 백이 불리한 포석이다.



3도

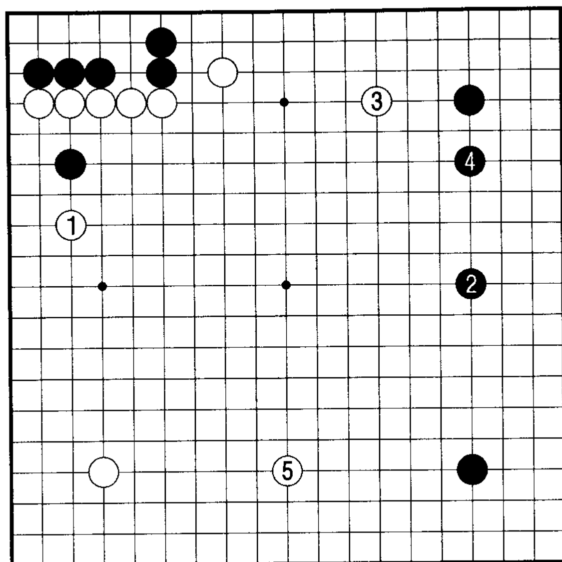
3도(귀의 영향력)

백은 굳이 두텁게 두고자 한다면 1로 치받는 것이 요령이다. 백1은 귀에 대한 영향력을 증가시키겠다는 뜻이다. 계속해서 흑2로 전개한 것은 당연하며 백3, 흑4까지가 예상되는 진행이다. 이후 흑은 A에 들여다보는 것이 좋은 선수활용이 된다.


4도

4도(흑, 충분)

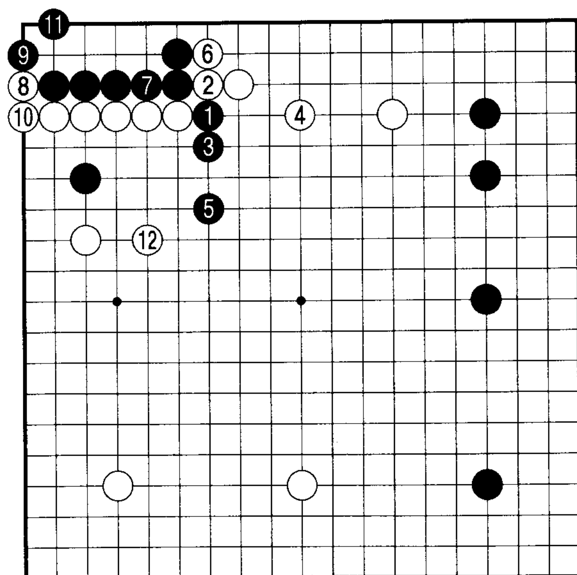
흑1로 전개했을 때 곧장 백2로 침입한다면 직접 응수하지 않고 3으로 걸치는 것이 좋은 수이다. 백4로 받는 것을 기다려 흑5로 한칸 뛰면 이 진행은 흑이 활발하고 넓은 포석이다.



5도

5도(백, 활발)

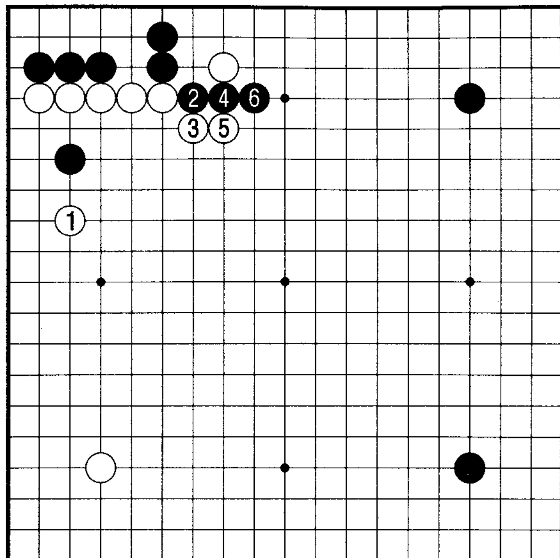
백1로 한칸 협공한 이후의 포석진행이다. 계속해서 흑2로 우변에 전개한 것은 상식적인 수이지만 이 경우엔 약간 의문이다. 백3으로 두칸 높게 걸친 것이 적절한 선수활용으로 좌상귀 백의 약점을 간접적으로 보강하고 있다. 흑4 때 백5로 전개해서 백이 활발한 포석이다.



6도

6도(백, 유리한 싸움)

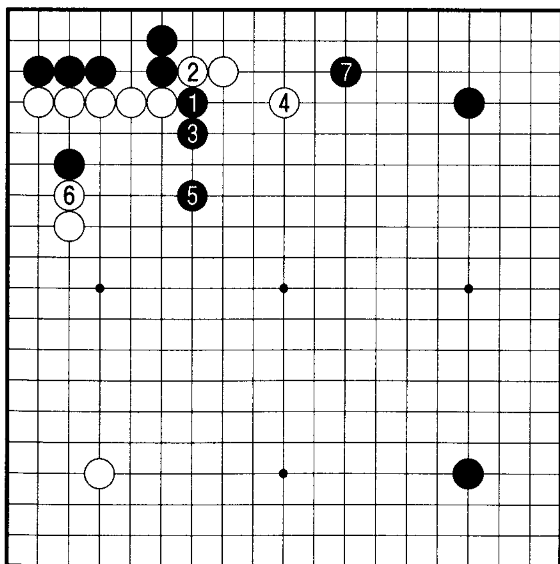
전도에 계속해서 흑1로 젖혀 백의 약점을 추궁하는 것은 좋지 않다. 백은 강력하게 2로 절단하는 것이 좋은 수로 흑3 때 백4로 날일자해서 유리한 싸움을 전개할 수 있다. 이하 백12까지는 예상되는 진행이다.



7도

7도(강력한 젖힘)

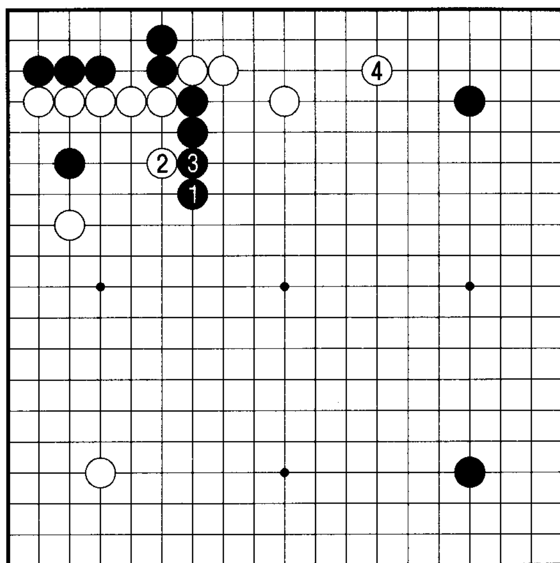
백1로 협공했을 때 흑은 곧장 2로 젖혀가는 것이 좋은 수이다. 계속해서 백3·5로 늦춰 받는다면 이하 흑6까지 상변 백 한점을 포획해서 흑이 유리한 결과이다.



8도

8도(백6이 소극적)

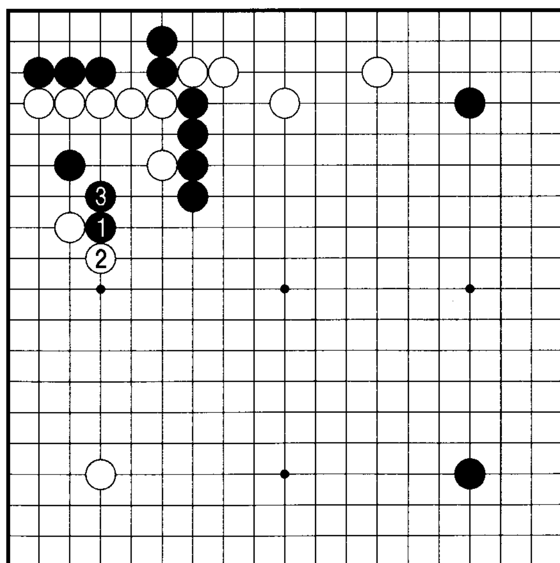
흑1로 젖히면 백은 당연히 2로 끊을 곳이다. 계속해서 흑3으로 뻗은 것은 올바른 행마법이고 백4, 흑5 다음 백6은 소극적인 지킴. 흑7까지 쌍방 치열한 전투전의 양상이다. 이후는 중앙전이 관건인데, 돌의 배석상 아무래도 흑이 편한 싸움이다.



9도

9도(백의 책략)

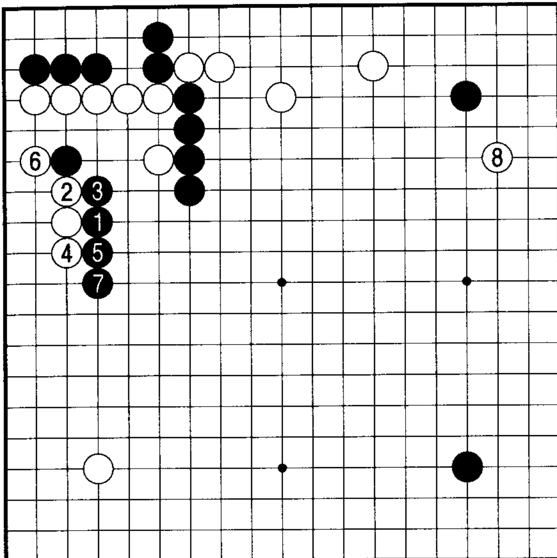
전도의 수순 중 흑1로 한칸 뛰었을 때 백은 2로 들여다봐서 좌변을 선수로 처리할 곳이다. 흑3으로 잇는 것을 기다려 백4로 걸치는 것이 적절한 후속수단이다. 이렇게 되면 흑은 좌변 백의 엷음을 찔러야 한다.



10도

10도(백, 곤란)

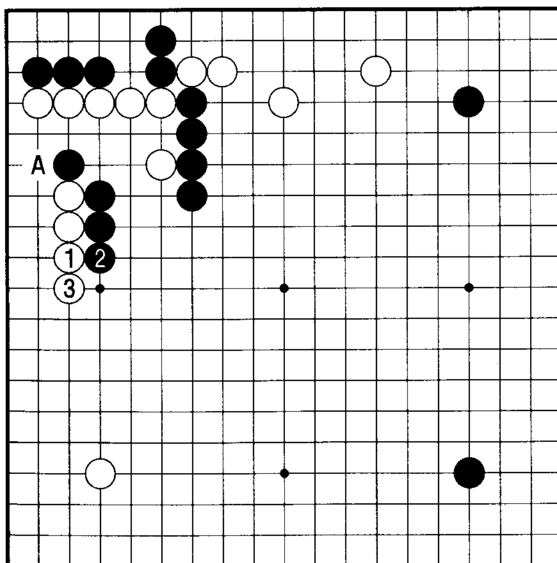
흑1로 붙이는 것이 백의 약점을 찌르는 적절한 수이다. 흑1로 붙였을 때 백도 응수에 신중을 기해야 하는데 백2로 젖힌 것은 이 경우 의문수. 흑3으로 뻗는 순간 백은 응수가 어려워진 모습이다.



11도

11도(백의 대응법)

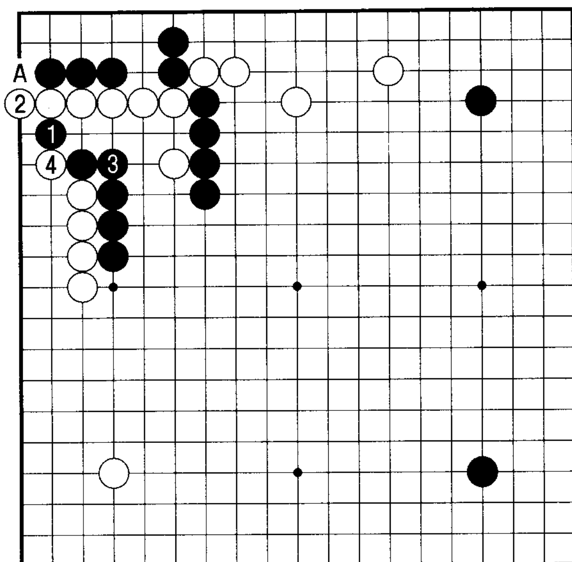
흑1로 붙이면 백은 2로 치받은 후 4로 뻗을 곳이다. 계속해서 흑5로 막는다면 백6으로 젖힌 후 흑7 때 백8로 전환할 수 있다. 이 형태는 흑의 두터움과 백의 속도가 적절히 조화를 이루고 있는 모습이다.



12도

12도(좌변을 중시)

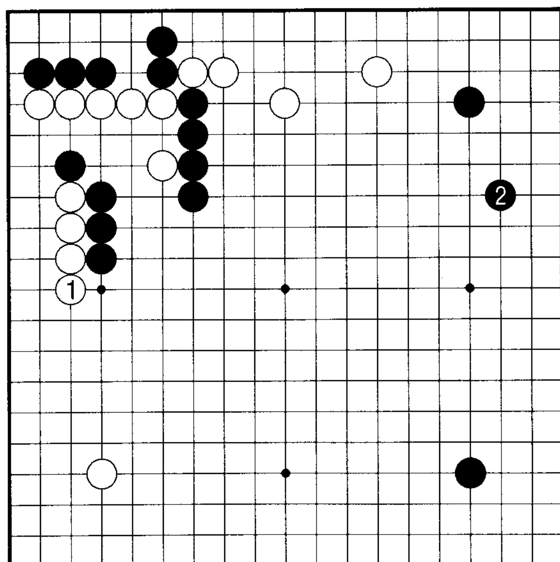
전도의 수순 중 백1, 흑2 때 백은 A에 젖혀 넘지 않고 3으로 뻗는 수도 가능하다. 백1·3은 속도보다는 좌변의 가치를 중시하겠다는 뜻이다.



13도

13도(흑, 부담)

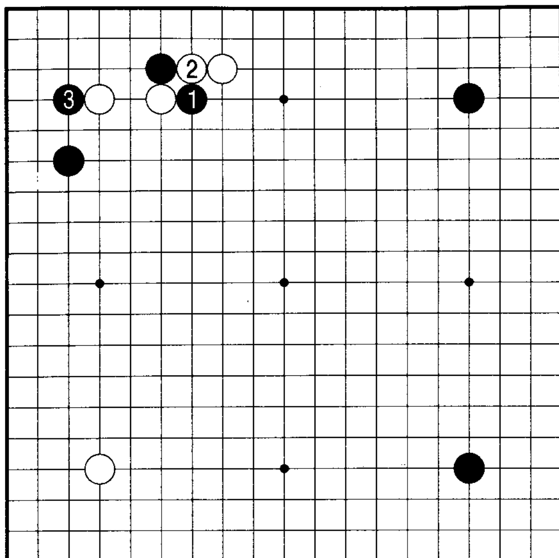
전도에 계속해서 흑1로 마늘모해서 백을 차단하는 것은 좋지 않다. 이때는 백2로 내려서는 것이 묘착. 계속해서 흑은 끊기는 약점 때문에 3으로 이을 수밖에 없는데 백4로 넘고 나면 흑으로선 A의 약점만 부담으로 남을 뿐이다.



14도

14도(흑의 정수)

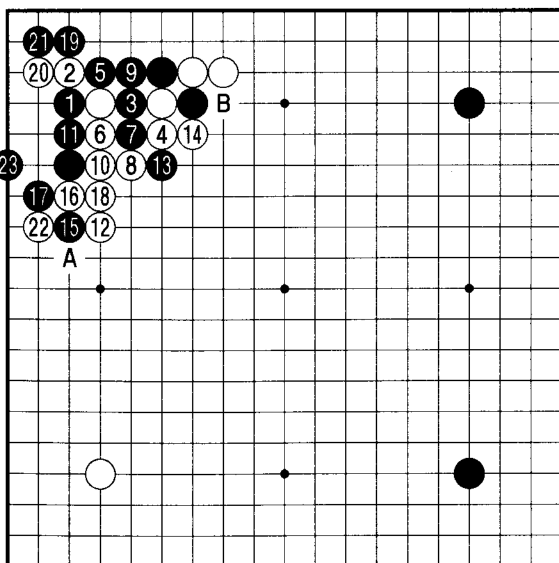
백1로 뻗으면 흑은 좌변을 건드리지 말고 2로 손을 돌릴 곳이다. 이후 백은 우상귀에 눈목자로 달리든지 우하귀 화점에 걸치게 되는데 쌍방 충분히 둘 수 있는 포석 형태이다.



15도

15도(흑의 변화)

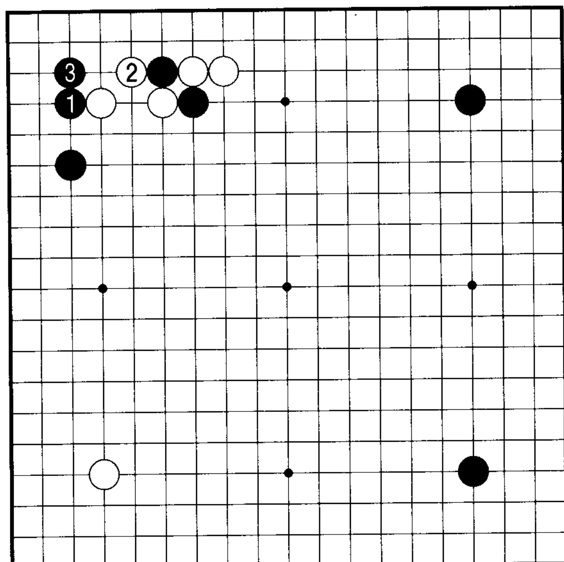
흑1로 먼저 젖히고 백2 때 흑3에 붙이는 변화도 있다. 이 흑1·3의 변화는 매우 복잡하지만, 그런 만큼 책략이 내포되어 있다.



16도

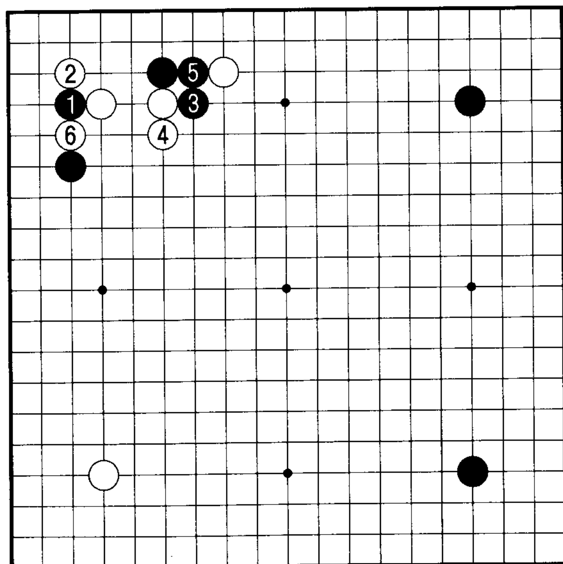
16도(백, 불리)

흑1의 붙임은 백2의 젖힘을 유도한다. 이때 흑3·5의 수순을 거쳐 흑23까지의 진행이 대표적인 변화다. 백은 A와 B의 약점이 맞보기가 되어 불리하다. 수순 중 흑이 19에 단수치기 전에 15로 붙인 것이 긴요한 수순이다.


17도

17도(백의 정수)

전도의 수순 중 흑1로 붙였을 때 백은 2로 참는 것이 정수이다. 흑3까지 간명한 갈림이다.


18도

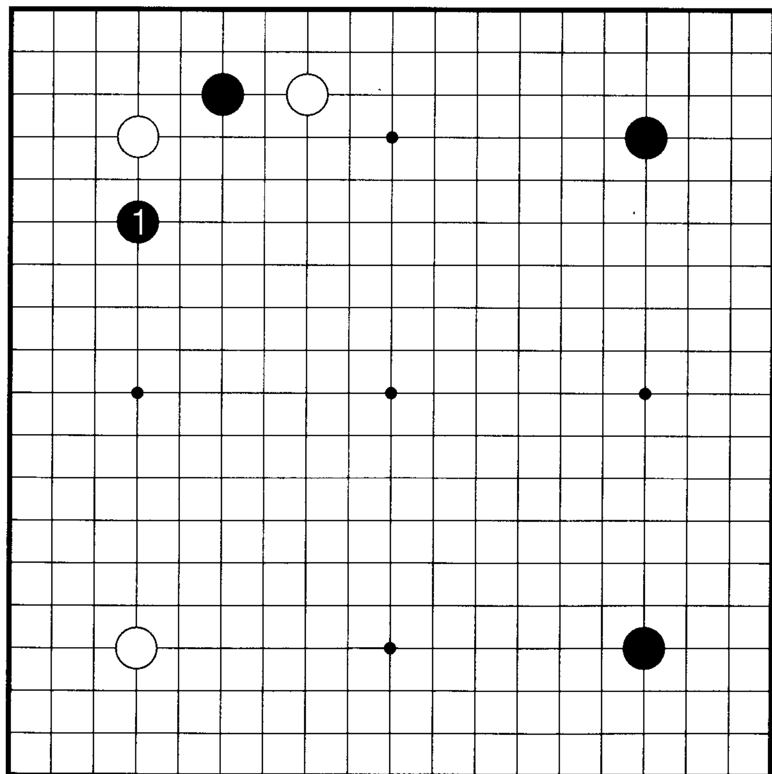
18도(흑, 무리)

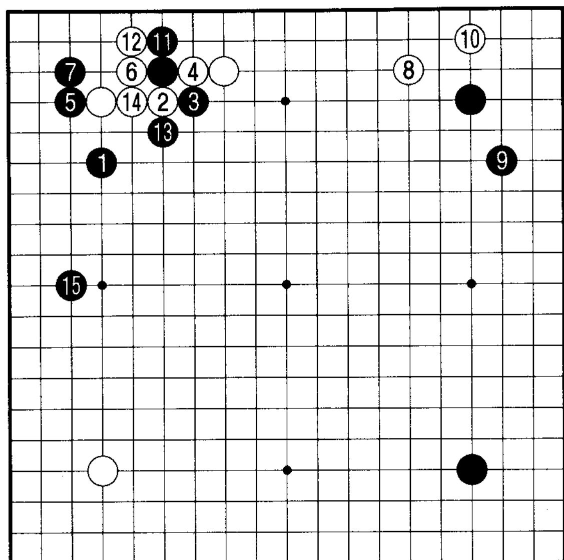
흑이 먼저 3의 곳을 젖히지 않고 1로 수순을 바꾸는 것은 백2로 받은 후 흑3으로 젖힐 때 백4·6으로 변신하여 흑의 손실이 크다. 상변의 흑 석점은 여전히 무거운 모습이다.

제6형

2연성 포석 6(2연성 대응) — 높은 양걸침

흑1로 높게 걸치는 형은 요즘 유행하는 수법이다. 이 수는 이미 중국의 우칭위엔 9단이 시도한 적이 있던 신수이다. 흑1로 높게 걸치면 이후는 간명한 진행이 된다. 이후의 포석 진행을 검토해 보기로 한다.

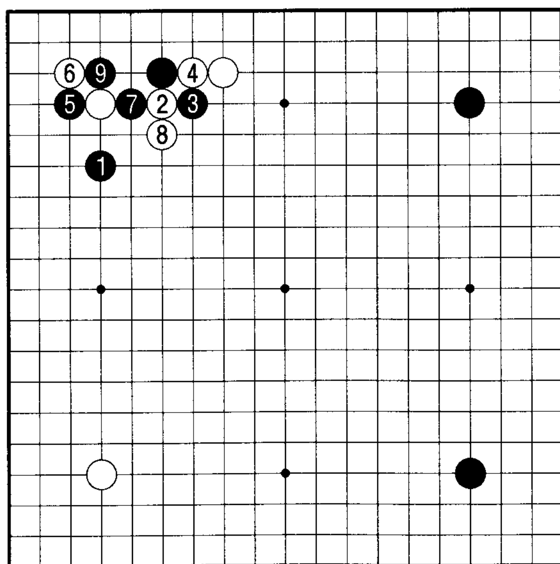




1도

1도(유행포석)

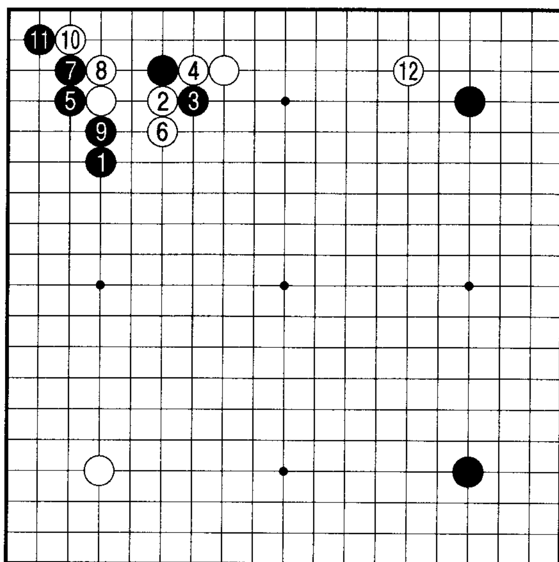
흑1로 걸치면 백은 2로 붙이는 것이 올바른 방향이다. 계속해서 흑3으로 젖히고 이하 백14까지가 기본형이다. 수순 중 흑11·13은 흑의 권리이다.



2도

2도(백, 무리)

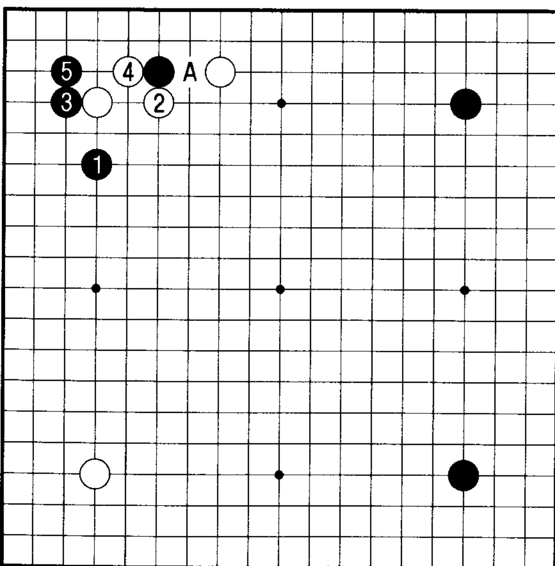
전도와 동일한 진행에서 흑5로 붙였을 때 백6으로 젖히는 것은 무리로 흑7·9로 관통되고 만다. 백6으로는 전도의 수순을 따라야 한다.



3도

3도(우칭위엔류)

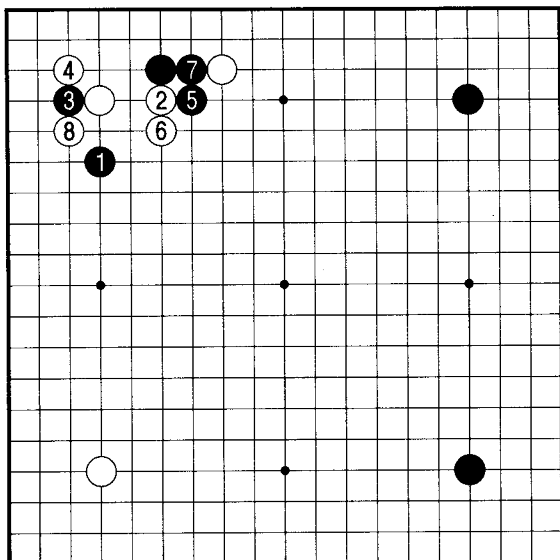
흑5의 붙임에 대하여 백은 중앙쪽으로 6에 뻗을 수도 있다. 이하 백12까지 예상되는 포석진행이다. 이 진행은 1도와 비교하여 백의 중앙쪽이 봉쇄되지 않았다는 장점이 있다.



4도

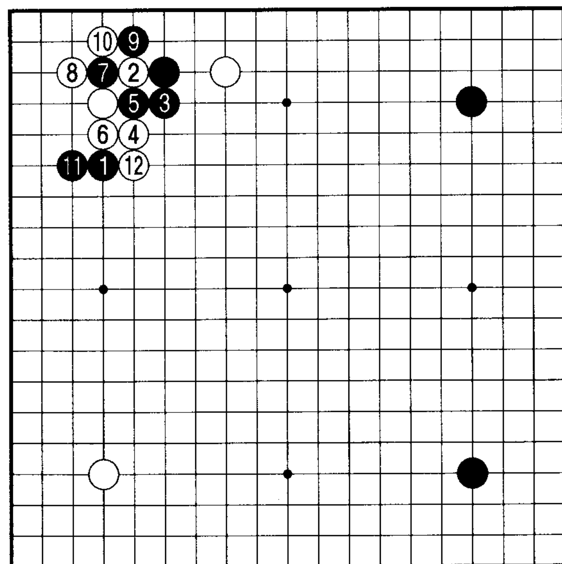
4도(백, 불만)

흑이 수순을 바꾸어 3부터 붙였을 때 백4로 굴복하는 것은 흑5로 된 다음 흑A로 준동하는 수가 있어 백의 불만이다.


5도

5도(백의 변신)

흑1, 백2 때 흑3으로 먼저 붙이면 백4로 젖히는 것이 좋은 수이다. 흑5에는 백6으로 변신하여 백8까지 귀를 점거하여 백은 만족할 수 있다.


6도

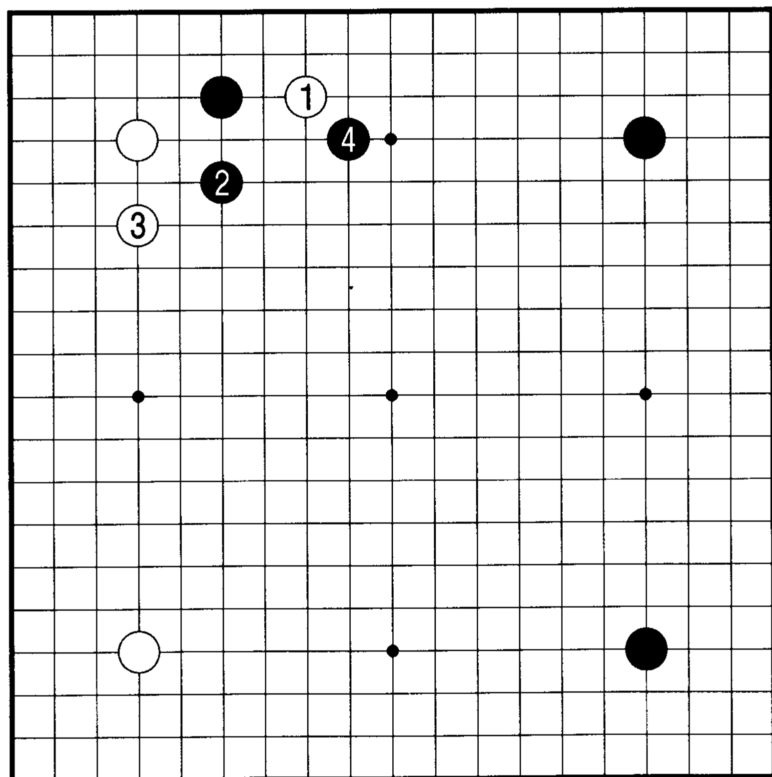
6도(전투형)

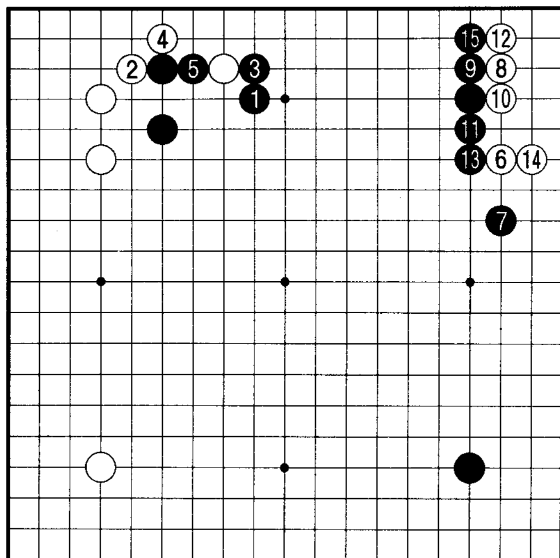
흑1 때 백은 2·4로 강하게 싸울 수도 있다. 이하 백12까지 이 진행은 난전의 양상을 띠게 된다.

제7형

2연성 포석 7(2연성 대응) — 세력을 중시한 씌움

백1로 한칸협공했을 때 흑2로 한칸 뛴 것은 세력을 중시하겠다는 뜻이다. 계속해서 백3으로 받는 것을 기다려 흑4로 씌우겠다는 것이 흑의 작전인데 이후의 진행을 검토해 보기로 한다.

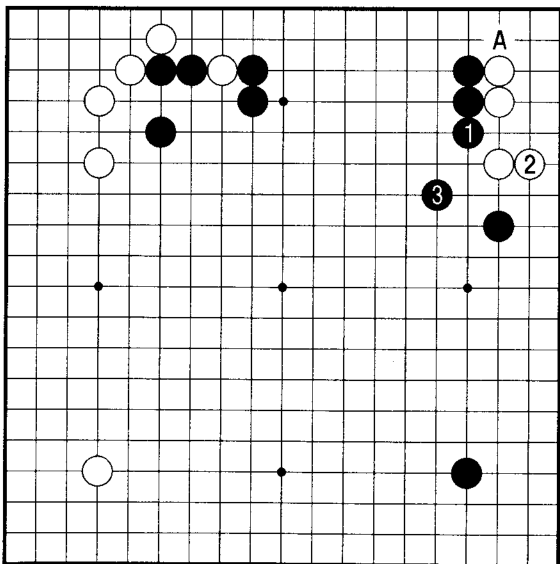




1도

1도(실리대 세력)

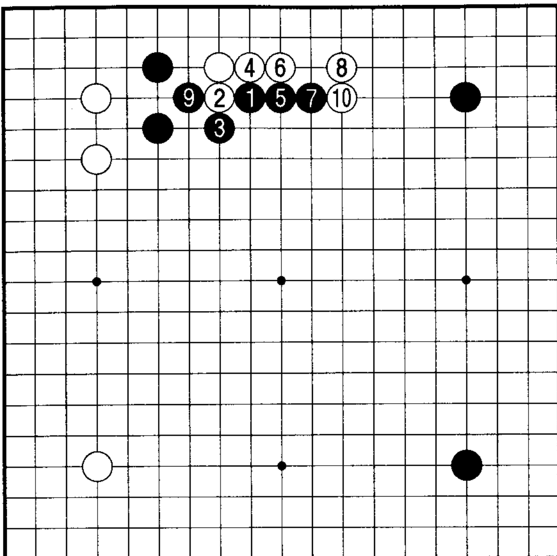
흑1로 씌웠을 때 백2로 마늘모 붙인 것은 실리를 중시한 수이다. 계속해서 흑3은 두터움을 중시한 수이며 백4, 흑5까지가 기본 정석이다. 백은 선수를 취해 6으로 걸치게 되는데 흑7로 협공하고 이하 흑15까지가 상용화된 포석진행이다. 수순 중 흑11 때 백12로 내려선 정석선택에 유의해야 한다.



2도

2도(흑, 만족)

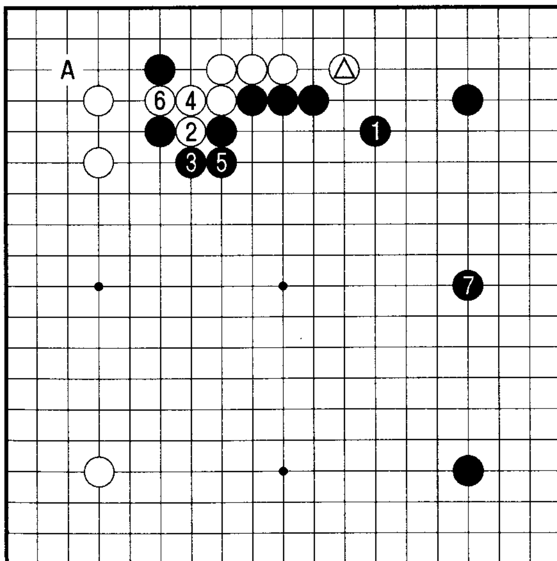
흑1 때 백이 A에 두지 않고 2로 내려서는 정석 선택은 이 경우 좋지 않다. 흑3으로 날일자해서 봉쇄하면 이 결과는 전도에 비해 흑이 능률적인 포석 형태이다.



3도

3도(백, 만족)

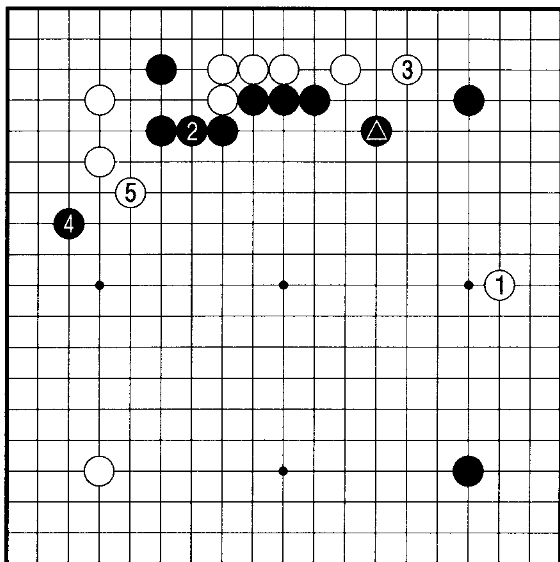
흑1로 씌웠을 때 백2로 찌른 후 4·6으로 미는 것은 상변을 중시하겠다는 뜻이다. 이하 백8까지는 정석적인 진행인데 흑9로 호구친 수가 다소 성급한 수. 백10으로 밀어올린 자세가 전체 배석상 좋아서 이 결과는 백이 유리하다.



4도

4도(흑의 정수)

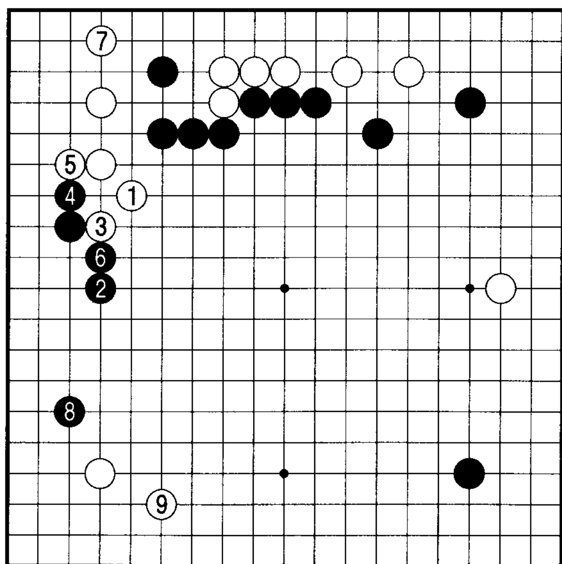
백△로 한칸 뛰었을 때 흑은 1로 날일자해서 중앙을 봉쇄할 곳이다. 계속해서 백2·4로 끼워 이어 흑의 약점을 추궁한다면 이하 백6까지 선수로 처리한 후 흑7로 우변에 전개해서 흑이 유리한 포석이 된다. 좌상 백귀에는 흑A의 뒷맛이 남아 아직 완전한 집이 아니다.



5도

5도(유연한 갈라침)

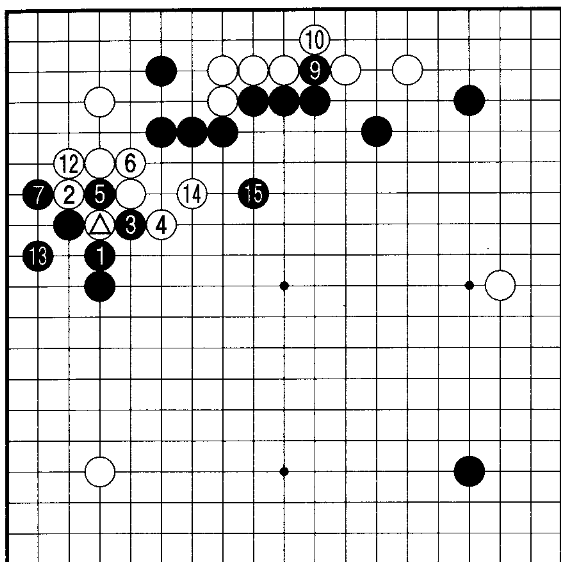
흑●로 날일자하면 백1로 갈라쳐서 흑 세력을 견제할 곳이다. 계속해서 흑2로 약점을 보강한다면 백3으로 한칸 뛰어 자체보강겸 흑의 약점을 노리는 것이 요령이다. 계속해서 흑은 상변의 강력한 세력을 배경으로 4로 다가서서 또다른 전단을 모색하게 된다.



6도

6도(무난한 포석)

전도에 계속되는 진행이다. 백1로 마늘모하면 흑은 2로 날일자하는 것이 적절한 행마법이다. 계속해서 백3으로 붙이고 흑4 이하 백9까지는 가장 일반적인 진행인데 쌍방 불만없는 포석이다.

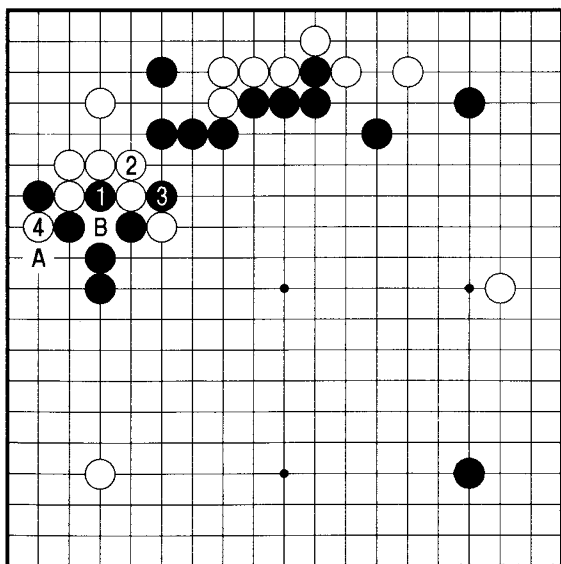


7도

⑧···◬ ⓫···❺

7도(상용 포석)

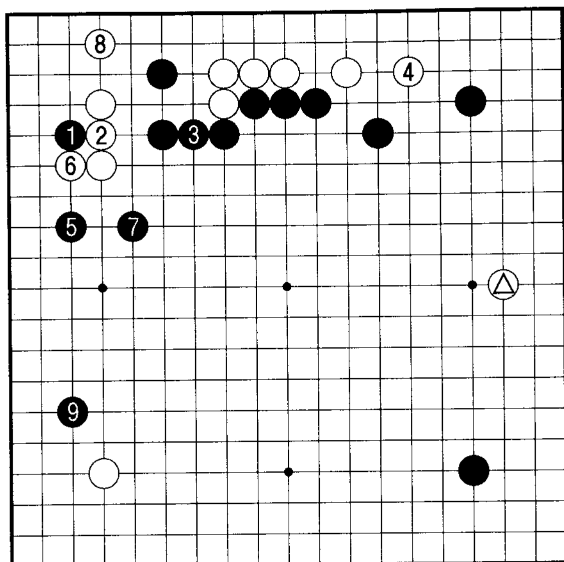
전도의 수순 중 백◬로 붙였을 때 흑은 1로 치받는 수도 가능하다. 계속해서 백2로 막는다면 흑3으로 단수쳐서 패의 형태를 만드는 것이 요령으로 이하 흑15까지가 정형화된 포석 진행이다.



8도

8도(흑, 곤란)

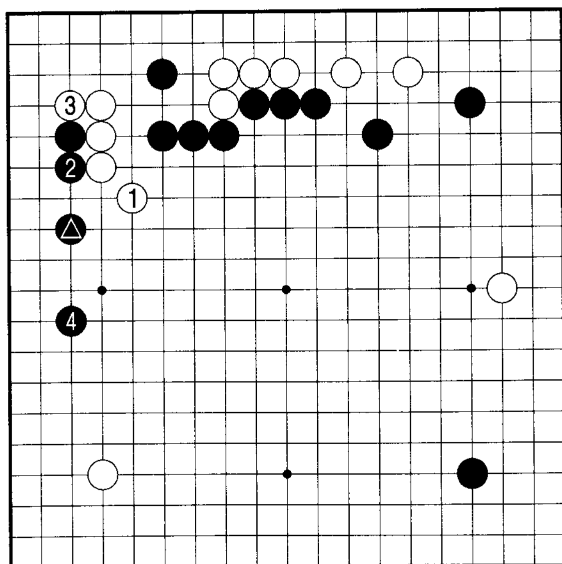
전도의 수순 중 흑1로 패를 따내고 백2로 이엇을 때 흑3으로 끊는 것은 백4로 끊는 묘수가 준비되어 있어서 흑의 무리이다. 이후 흑A로 단수쳐서 백 한점을 잡는 것은 백이 B로 패를 따냈을 때 양단수에 걸려 흑의 응수가 없다.



9도

9도(흑의 책략)

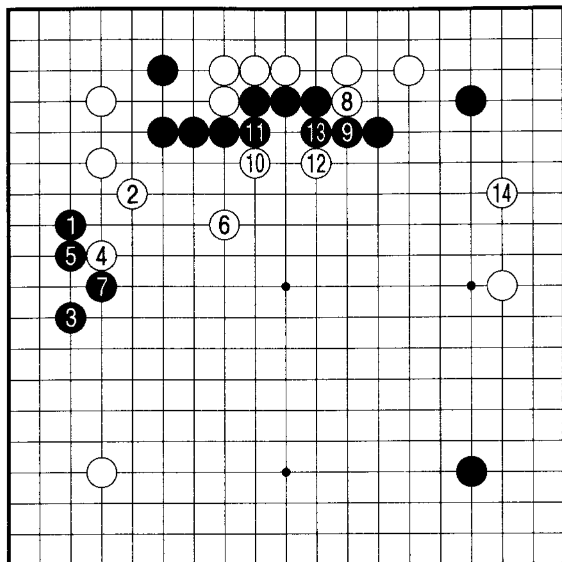
백△로 갈라쳤을 때 흑이 3으로 잇기 전에 흑1, 백2를 선수하는 것이 책략이 깃든 수이다. 백4, 흑5 때 백6으로 흑 한점을 잡게 한 것이 선수활용한 효과이다. 이하 흑9까지가 예상되는 진행인데 이 역시 쌍방 불만없다.



10도

10도(흑, 만족)

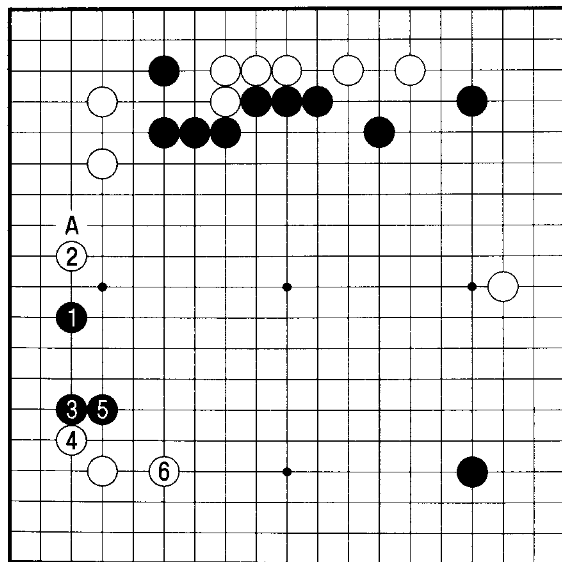
흑▲로 다가섰을 때 백이 전도처럼 흑 한점을 잡지 않고 1로 마늘모하는 것은 좋지 않다. 흑은 2로 연결하는 것이 좋은 수로 백3 때 흑4로 전개해서 흑이 유리한 결말이다. 백으로선 아직 완생이 아니라는 것이 불만이다.



11도

11도(백, 활발)

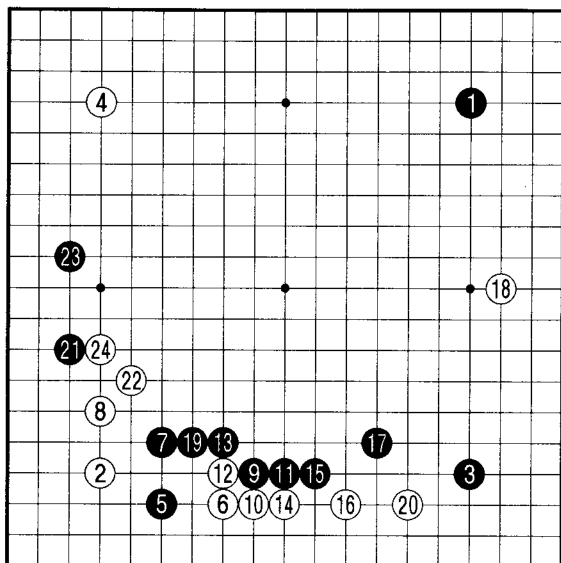
흑1로 다가서고 백2로 받았을 때 흑이 7로 날일자하지 않고 단순히 3으로 두칸 벌리는 것은 좋지 않다. 이때는 백4로 들여다보는 것이 적절한 응수타진이다. 흑5를 기다려 이하 백14까지 처리하면 이 결과는 백이 활발한 포석이다.



12도

12도(흑, 미흡)

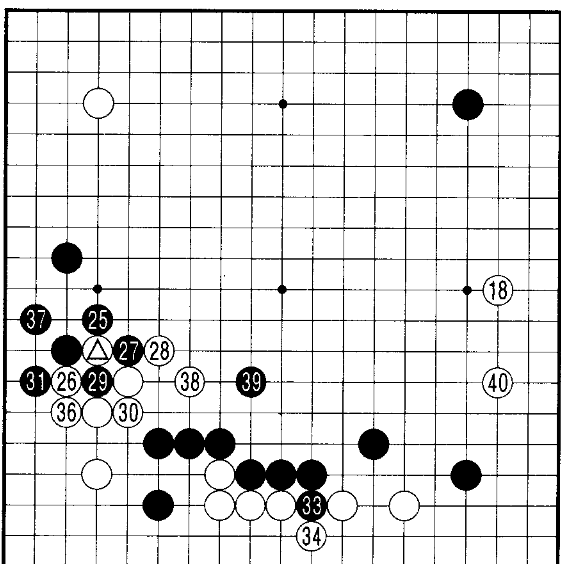
흑이 A에 두지 않고 1로 갈라치는 것은 기백이 부족한 수이다. 이하 백6까지 진행되면 상변 흑 세력의 위력이 반감된 모습이다.



〈1보〉

1보(1~24)

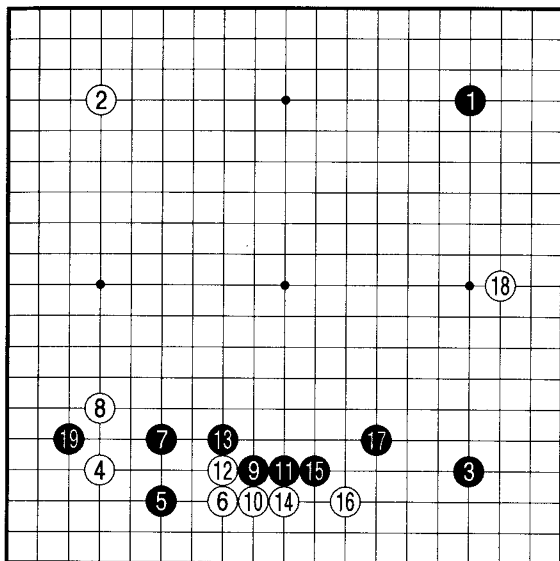
39기 국수전 도전4국에서 백의 이창호에게 흑의 조훈현이 시도한 한국형 2연성 포석이다. 흑23까지 당시의 일반적인 흐름이었으나, 백24가 신수였다.



〈2보〉 ㉜ ··· △ ㉟ ··· ㉙

2보(25~40)

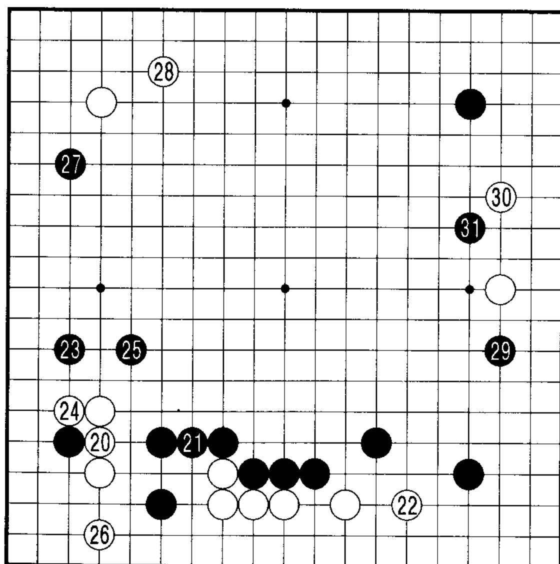
흑39까지 흑이 다소 두터운 국면이다.



〈1보〉

1보(1~19)

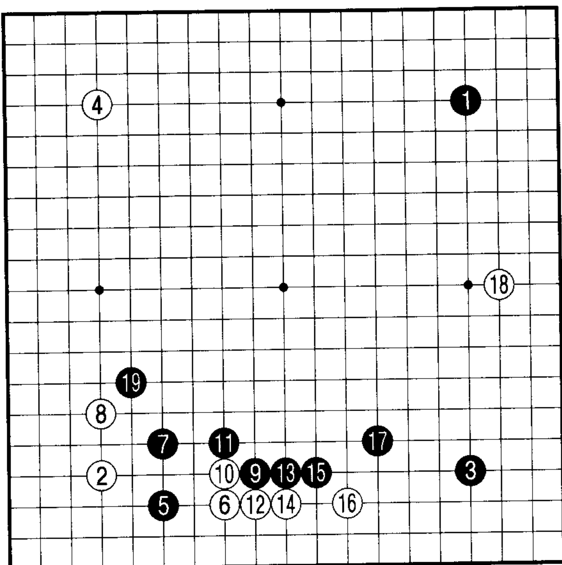
1기 LG배 본선에서 백의 조치훈과 흑의 조훈현이 둔 바둑이다. 백18까지가 당시 한국형 정석의 흐름인데, 여기서 조훈현의 연구가 있었다. **2보** 21로 잇기 전 19로 들여다보는 수순이 그것이다.



〈2보〉

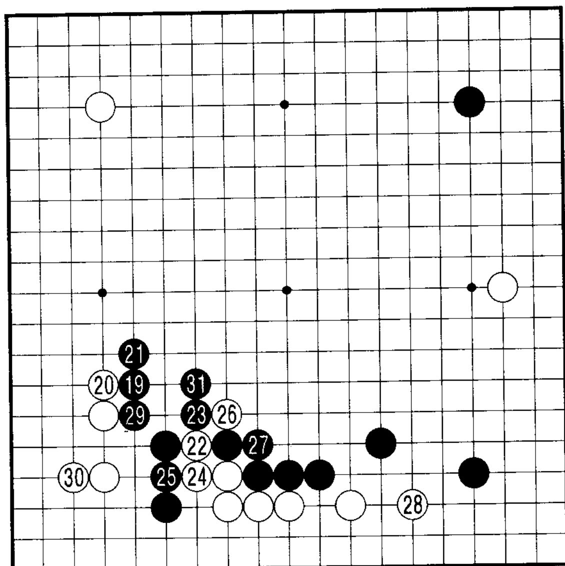
2보(20~31)

1보 흑19의 의미는 23과 25를 선수로 두어 중앙을 봉쇄하고 27로 좌변을 선점한 후 29를 두어 백30 때 흑31의 어깨짚기로 중앙을 경영하려는 뜻이다.


〈1보〉

1보(1~19)

제3기 한국이동통신배 결승3국에서 백의 이창호에게 흑의 조훈현이 시도한 2연성 포석이다. 백18까지는 일반화된 흐름이지만 흑19가 신수였다.


〈2보〉

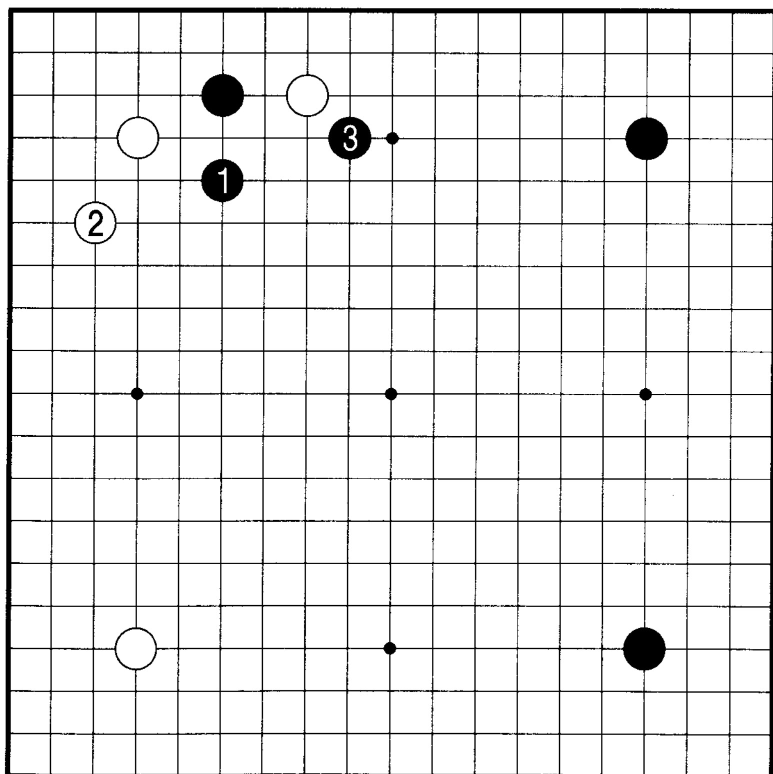
2보(20~31)

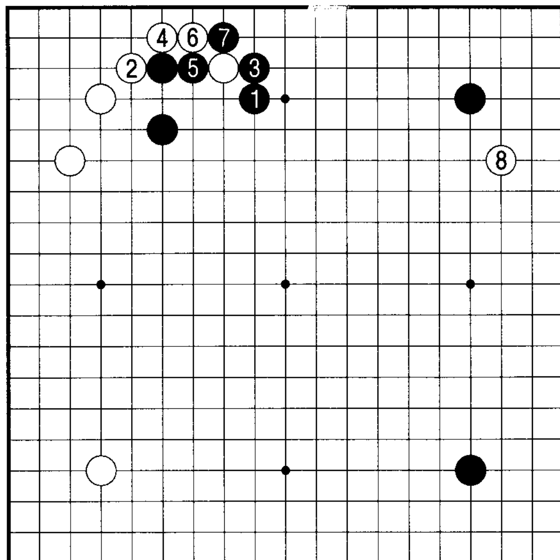
백20부터 흑31까지의 결과는 흑이 다소 두터워 신수가 성공한 느낌이다.

제8형

2연성 포석 8(2연성 대응) — 날일자 응수에 씌움

흑1로 한칸 뛰었을 때 백은 2로 날일자해서 받는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 씌운 것은 예정된 수인데 이후의 진행에서 변화가 뒤따른다.

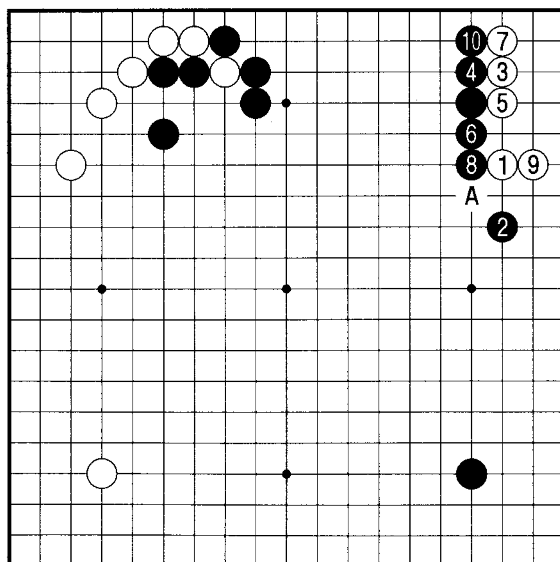




1도

1도(예정된 수순)

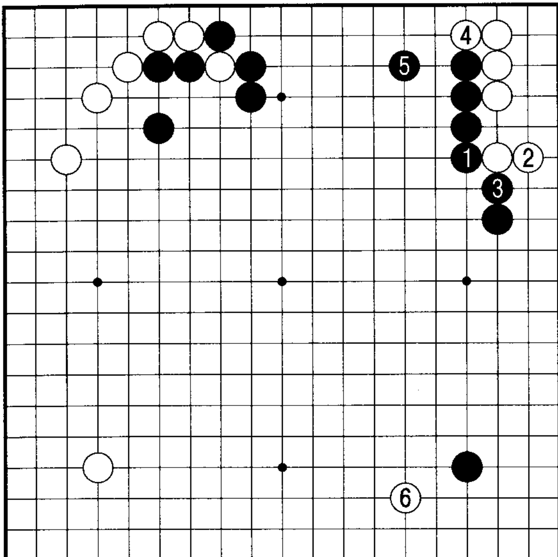
흑1로 씌웠을 때 백2로 붙인 것은 실리를 중시한 수법. 계속해서 흑3으로 막고 이하 흑7까지의 수순을 거친 후 백8로 걸치기까지는 예정된 수순이다.



2도

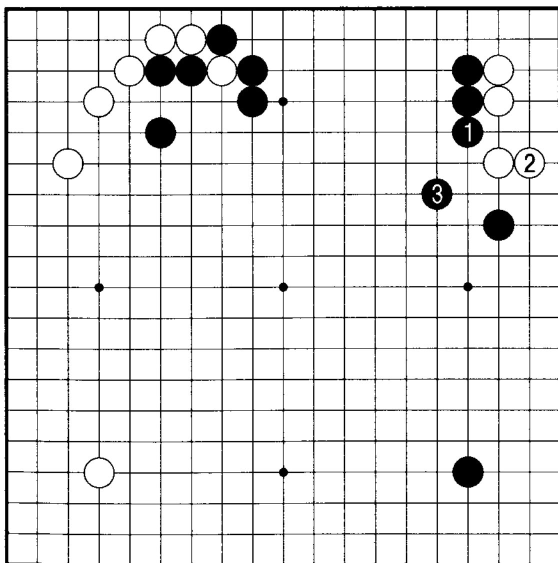
2도(백의 노림)

백1로 걸치면 흑2의 협공이 세력을 활용한 당연한 수이며 이하 흑10까지의 정석진행도 상식적인 진행이다. 이후 백은 A에 젖히는 수를 노리고 있다.


3도

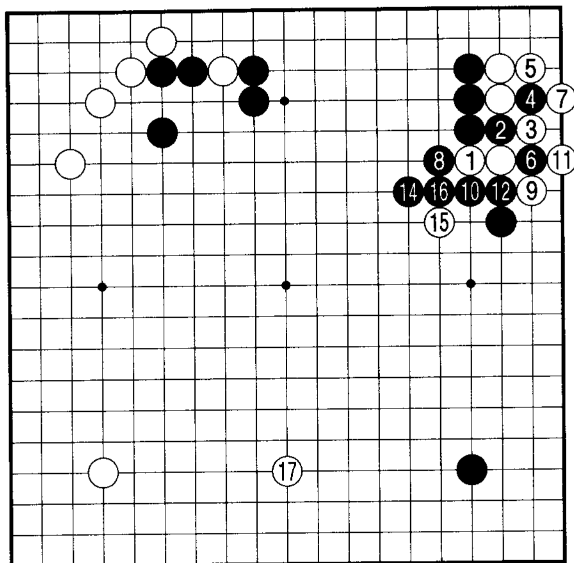
3도(흑, 불만)

전도의 정석 수순 중 흑1, 백2 때 흑3으로 막는 것은 좋지 않다. 백은 4로 미는 것이 기분 좋은 선수활용으로 흑5를 기다려 백6으로 전환해서 백이 유리하다.


4도

4도(흑, 만족)

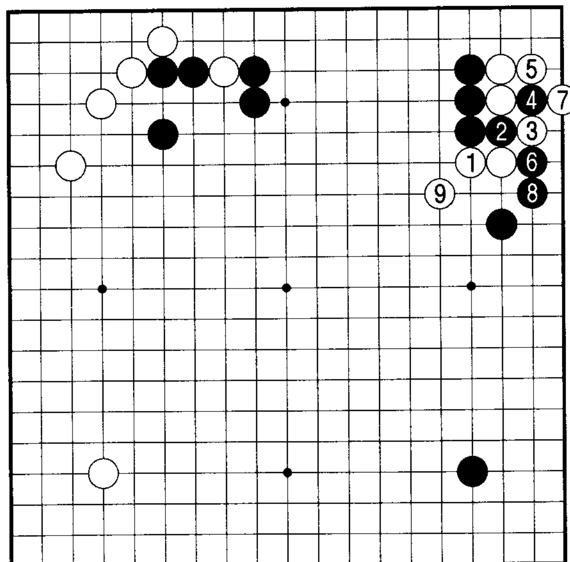
반대로 흑1 때 백2로 내려서는 것은 백이 좋지 않다. 흑3으로 날일자해서 중앙을 효율적으로 봉쇄하면 상변 일대가 큰 집으로 굳어진 모습이다.



5도

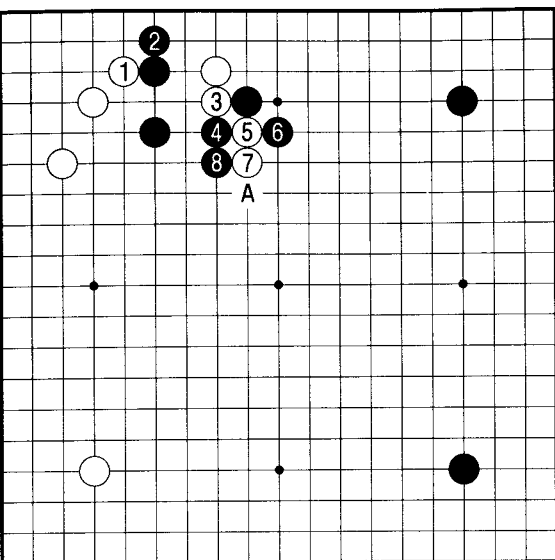
5도(백의 변화)

백1로 밀어 올리는 변화도 있다. 다음 흑2·4가 수순이며 백5·7을 거쳐 흑8로 젖히면 이하 흑16까지는 정석적인 진행이다. 선수를 잡은 백이 17로 전개하면 이 진행은 상변의 흑 진영이 어느 정도 확장되는가가 관건이다.


6도

6도(흑, 부담)

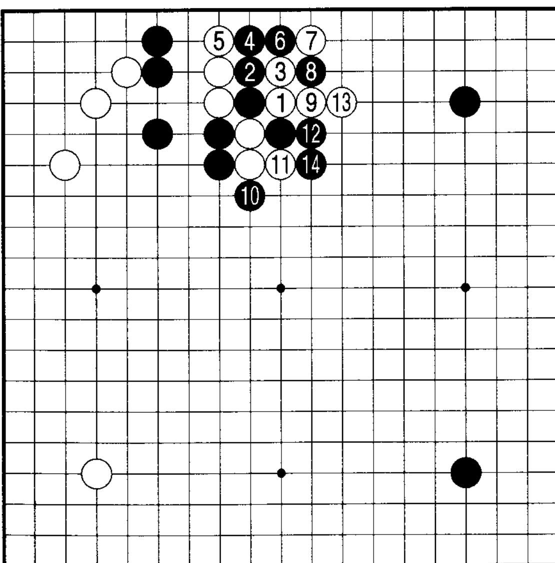
전도의 수순 중 백7까지 되었을 때 흑6·8로 차단하여 공격하려는 것은 백9에 의해 흑의 상변 진영이 깨질 수 있어 흑의 부담이 크다.



7도

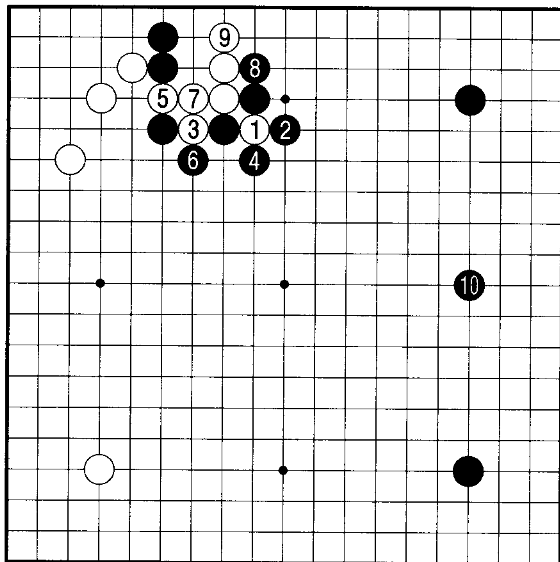
7도(축관계)

백1로 붙였을 때 흑2로 내려서는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 밀고 흑4 때 백5로 끊는 수는 축이 유리할 때 가능한 수단이다. 그러나 지금은 이하 흑8까지 진행된 후 A의 축이 불리한 만큼 백이 불리하다.


8도

8도(백, 곤란)

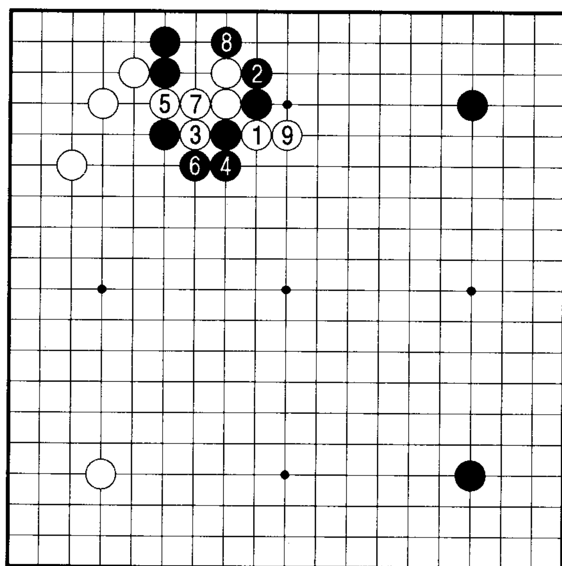
축관계란 백1로 단수친 후 3으로 막았을 때를 말한다. 흑4 때 백은 5로 버틸 수밖에 없는데 흑6 이하 백13까지의 수순을 거친 후 흑14로 단수치면 백 석점이 축으로 잡히는 만큼 백이 망한 모습이다.



9도

9도(흑, 만족)

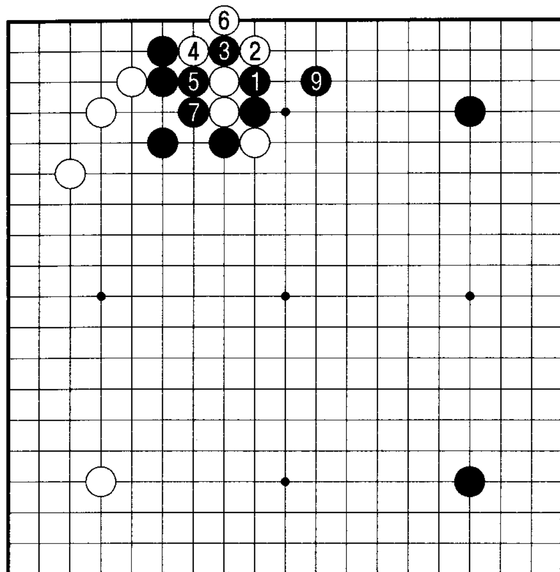
백1로 끊고 흑2로 단수쳤을 때 백3·5로 단수치고 연결하면 전도와 같은 진행을 피할 수 있다. 그러나 흑4의 빵따냄이 크고 6·8을 선수한 후 흑10으로 손을 돌리면 이 진행은 흑이 유리한 포석이다.



10도

10도(흑, 수순착오)

백1로 끊었을 때 흑이 9로 단수치지 않고 곧장 2로 막는 것은 수순착오이다. 백은 3으로 단수친 후 이하 흑8까지의 수순을 거쳐 백9로 뻗어서 유리한 싸움을 전개할 수 있다.

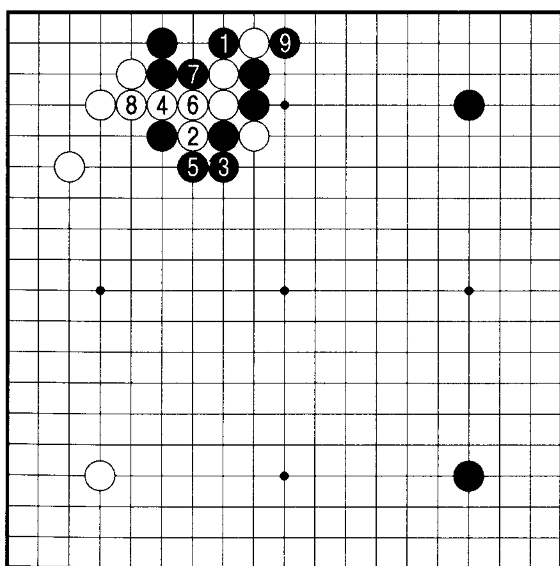


11도

⑧…❸

11도(백, 곤란)

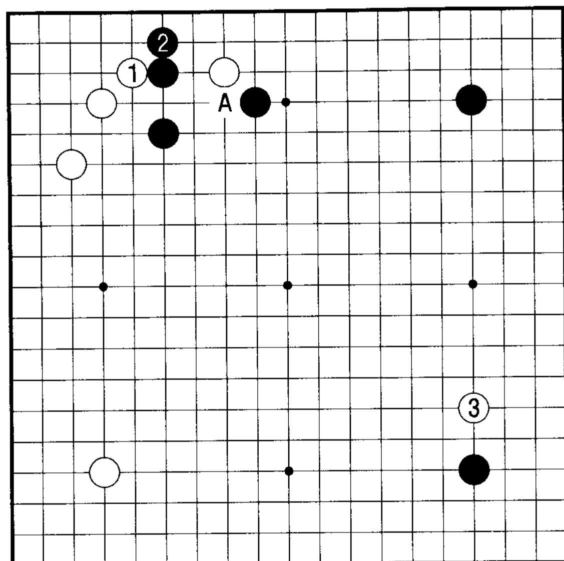
전도의 수순 중 흑1로 막았을 때 단순히 백2로 젖히는 것은 대악수이다. 흑은 3으로 끊는 것이 맥점으로 이하 흑9까지 백을 곤란한 지경에 빠뜨릴 수 있다.



12도

12도(흑, 만족)

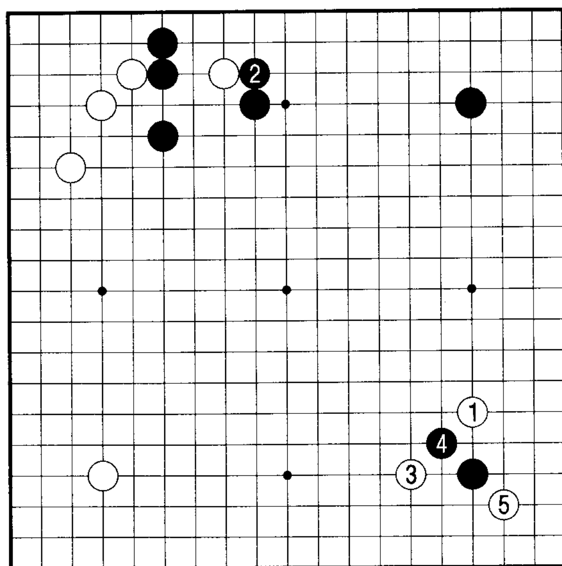
전도의 수순 중 흑1로 끊었을 때 백이 2로 단수친 후 4로 연결하는 변화이다. 이때는 흑5·7을 선수한 후 9로 단수쳐서 백 한점을 잡는 것이 좋은 수순이다. 이 결과 역시 흑이 절대적으로 유리하다.(10도와 비교할 것)



13도

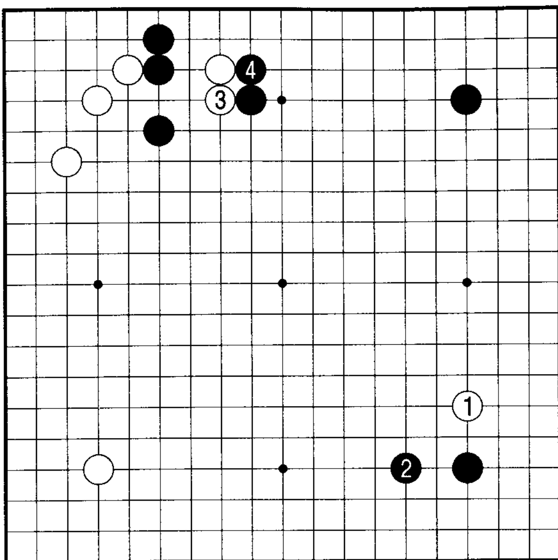
13도(축머리 작전)

백1, 흑2 때 백은 A에 나가 끊는 수를 노리고 백3으로 손을 돌리는 수가 성립한다. 당장 A에 끊는 것은 축이 불리하므로 백3으로 걸쳐 축머리를 활용하겠다는 것이 백의 작전이다.


14도

14도(백, 활발)

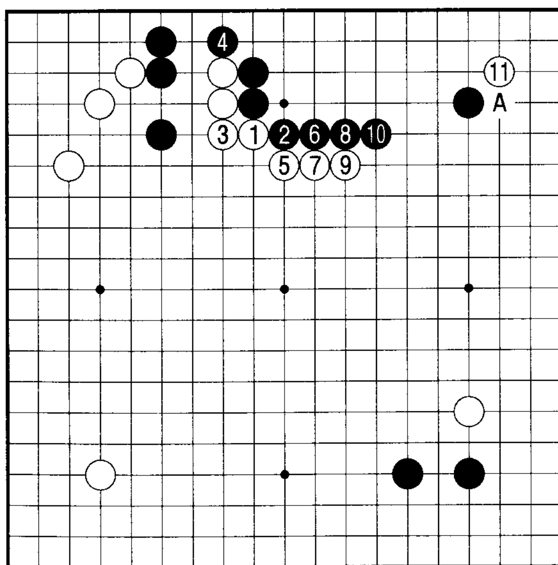
백1로 축머리를 활용했을 때 흑2로 막아 백 한점을 잡으면 가장 알기 쉽다. 그러나 백3의 양걸침이 흑으로선 쓰라리며 흑4, 백5까지의 진행이면 이 진행은 백이 활발하다.



15도

15도(준비된 작전)

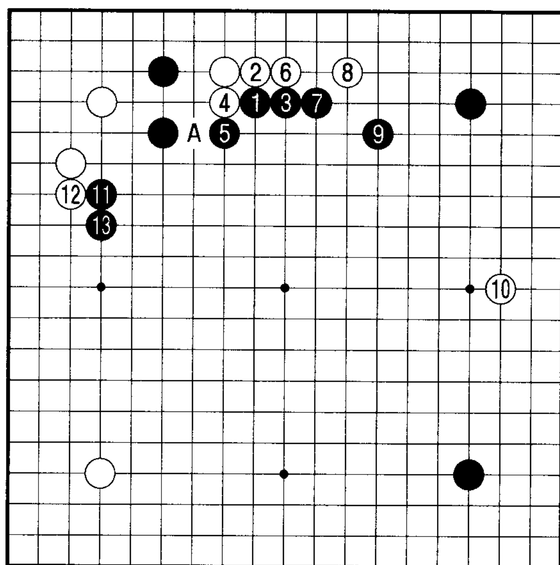
백1로 걸치면 흑은 당연히 2로 한칸 뛰어 지킬 곳이다. 계속해서 백3으로 밀고 올라온다면 흑4로 막는 것이 흑으로선 준비된 수이다.



16도

16도(쌍방 충분)

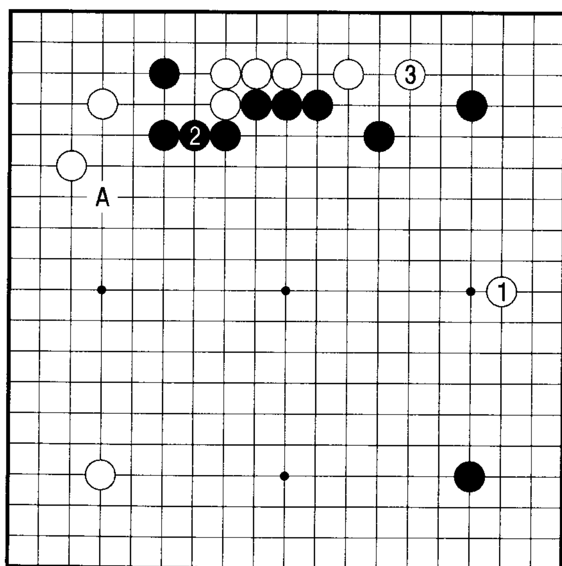
전도에 계속해서 백은 1로 두점머리를 두드리는 것이 수순이다. 흑2에는 백3으로 잇고 흑4를 기다려 이하 백9까지 중앙에 세력을 쌓는 것이 요령이다. 흑10 때 백11의 3·三 침입은 놓칠 수 없는 요소이다. 이 수를 게을리해서 흑A를 허용하면 상변 일대가 크게 굳어진다.



17도

17도(흑, 어깨짚음)

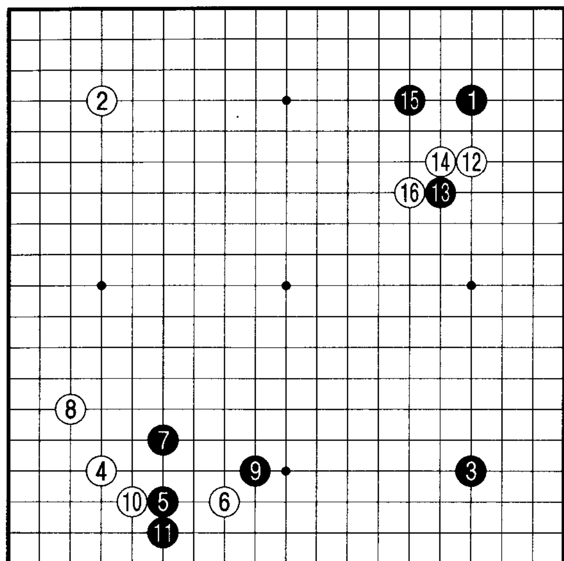
흑1로 씌웠을 때 백은 2로 민 후 이하 8까지 상변을 차지하는 진행도 가능하다. 계속해서 흑9로 날일자하고 백10으로 갈라치기까지는 예정된 수순인데 흑11로 어깨짚는 수가 백이 한칸으로 받았을 때와의 차이점이다. 흑은 A의 약점을 효율적으로 방비한다.



18도

18도(흑, 불만)

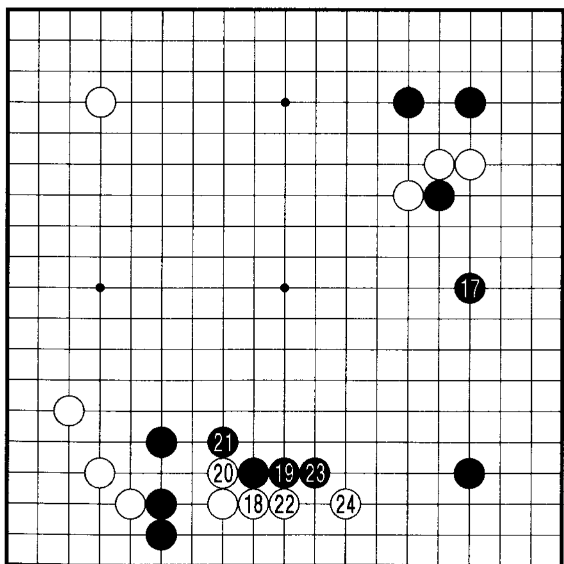
백1로 갈라쳤을 때 흑이 A에 어깨짚어 자신의 약점을 효율적으로 지키지 않고 단순히 2로 잇는 것은 좋지 않다. 백3으로 한칸 뛰어 형태를 정비하고 나면 흑은 백의 좌상귀가 튼튼하게 지키고 있는 만큼 세력을 활용할 뚜렷한 방법이 보이지 않는다.



〈1보〉

1보(1~16)

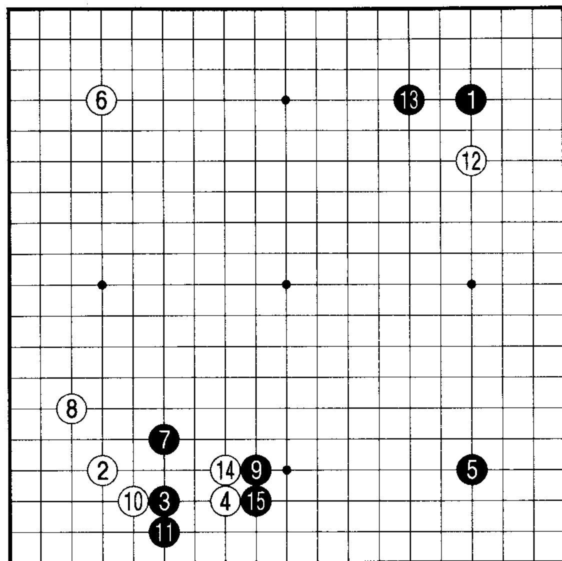
1기 LG배에서 백의 고바야시 사토루(小林覺)와 흑의 이창호가 격돌한 바둑이다. 백12의 축머리 활용에 흑13으로 응수한 것은 뜻밖이며 백16으로 젖힌 자세가 좋다.



〈2보〉

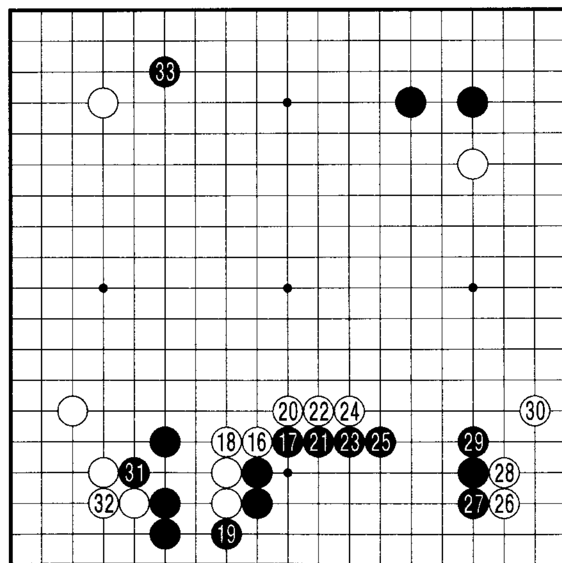
2보(17~24)

흑17로 전개할 때 백18로 다시 움직여 백 호조의 진행이다.


〈1보〉

1보(1~15)

40기 국수전 도전5국에서 백의 조훈현과 흑의 이창호가 둔 바둑이다. 백12로 축머리를 두고 14로 움직였을 때 흑15로 받은 수가 당시 이창호의 신수이다.


〈2보〉

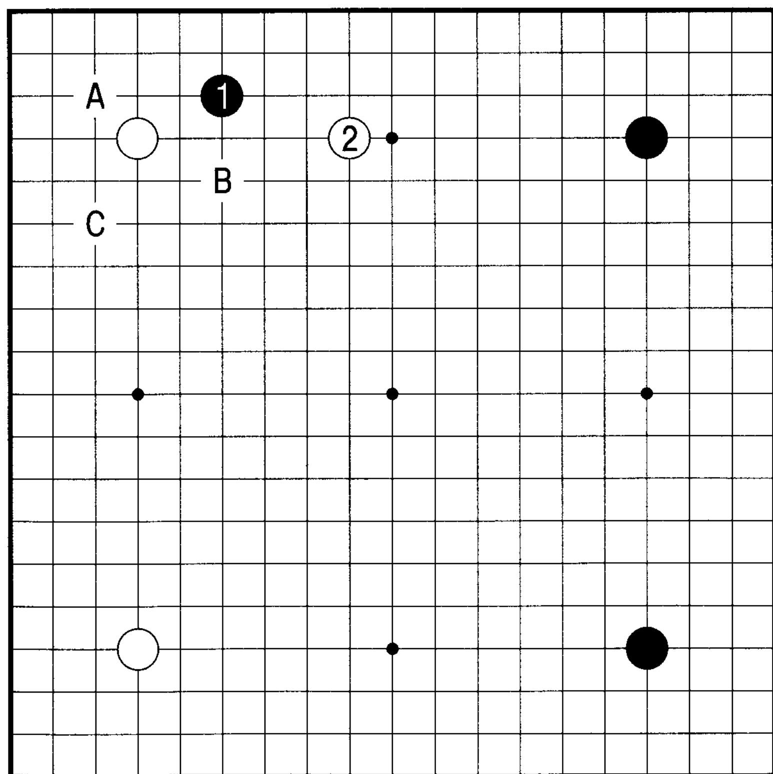
2보(16~33)

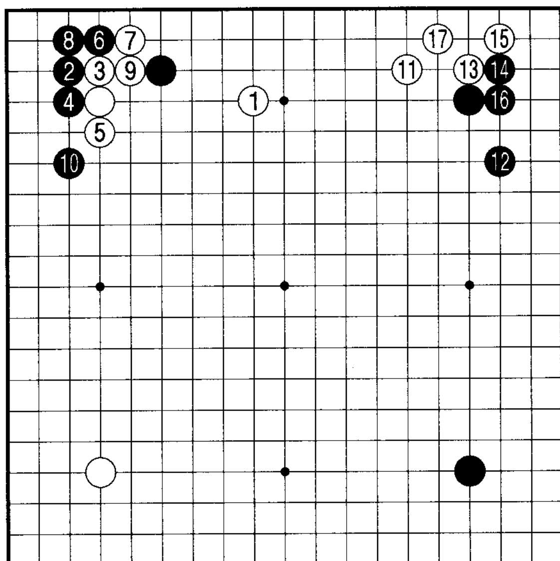
흑25까지 신형이 만들어졌다. 백26의 침입은 절대이며, 선수를 잡은 흑이 좌상귀를 걸쳐가게 되어 흑의 신수가 성공한 느낌이다.

제9형

2연성 포석 9(2연성 대응) — 세력을 견제한 두칸 높은 협공

흑1로 걸쳤을 때 흑의 세력작전을 원천적으로 봉쇄하는 수는 백2로 두칸 높게 협공하는 수이다. 백2로 협공하면 흑이 선택할 수 있는 정석은 A, B, C 등 세 가지이다. 그럼 백2 이후의 포석 변화를 검토해 보기로 한다.

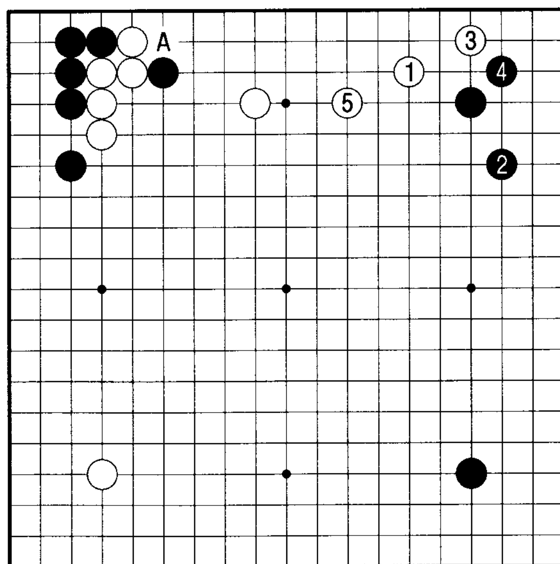




1도

1도(간명한 포석)

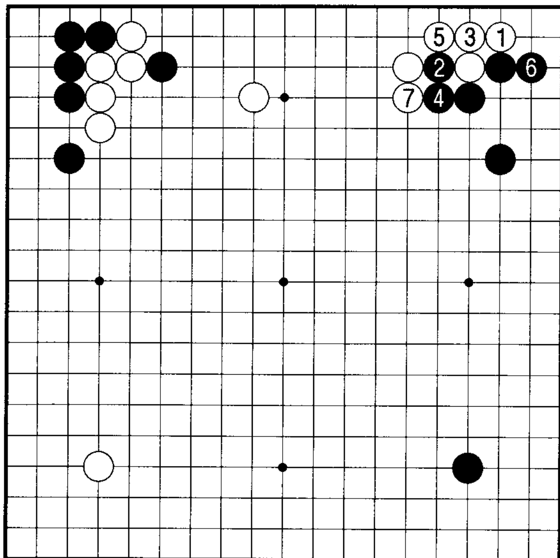
백1로 협공했을 때 가장 간명한 정석 선택은 흑2로 3·三 침입하는 것이다. 이하 흑10까지는 상식적인 정석 진행이며, 백11로 걸친 후 이하 백17까지 처리한 수순 역시 적절한 정석 선택이다.



2도

2도(백, 불만)

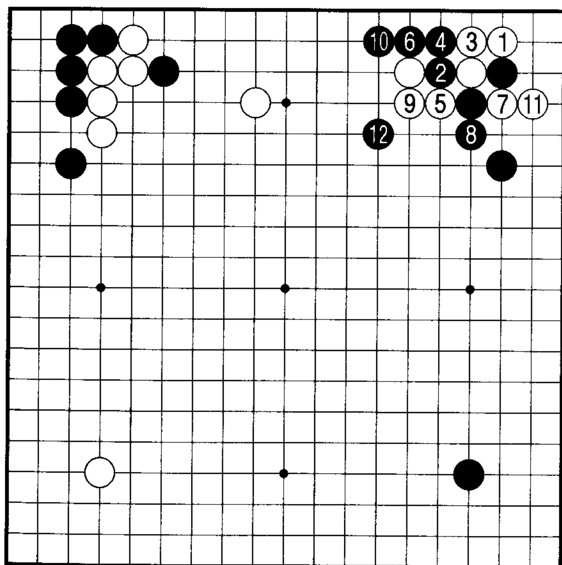
백1, 흑2 때 백이 전도처럼 우상귀를 처리하지 않고 3·5의 요령으로 상변을 지키는 것은 좋지 않다. 상변은 흑A로 움직이는 뒷맛이 남아 있어 완전한 백집으로 볼 수 없다.



3도

3도(백, 만족)

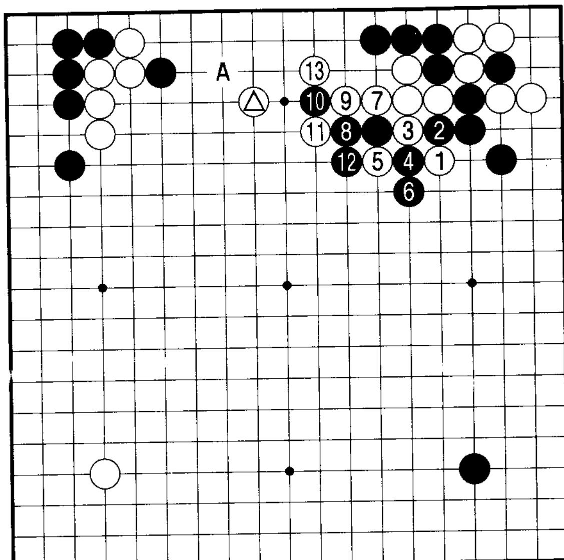
1도의 수순 중 백1로 되젖혔을 때 흑2로 단수친 후 4에 잇는 것은 의문이다. 백은 5로 넘은 후 흑6 때 백7로 밀어 올리는 것이 요령이다. 이 형태는 백7로 올라서는 자세가 좋아서 백이 유리하다.



4도

4도(흑, 의문수)

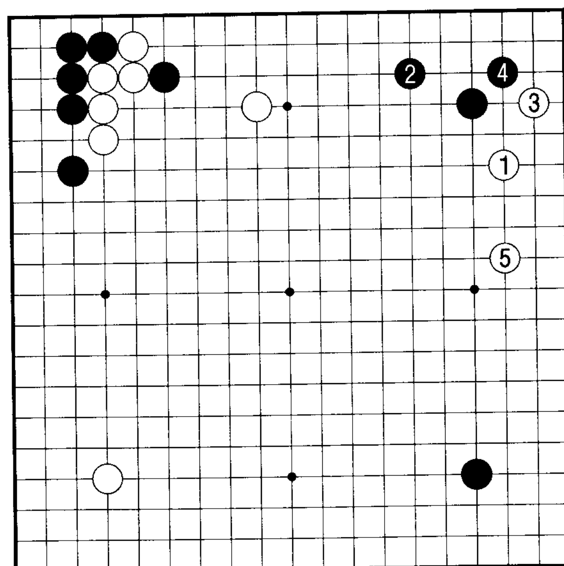
백1로 되젖혔을 때 흑2로 단수친 후 4로 뚫는 수는 이 경우 돌의 배석상 흑이 좋지 않다. 계속해서 백5로 끊고 이하 흑12까지 백 석점을 장문의 형태로 취한 흑도 충분히 둘 수 있는 것 같지만……



5도

5도(뒷맛)

전도 이후 백에겐 1로 한칸 뛰어 움직이는 뒷맛이 남아 있다. 계속해서 흑2·4로 절단한다면 백5로 단수친 후 이하 백13까지 흑 한점을 축으로 잡을 수 있다. 백△ 한점이 한칸 협공한 A에 위치하고 있다면 백1 이하로 움직이는 수는 성립하지 않는다는 것이 큰 차이점이다.



6도

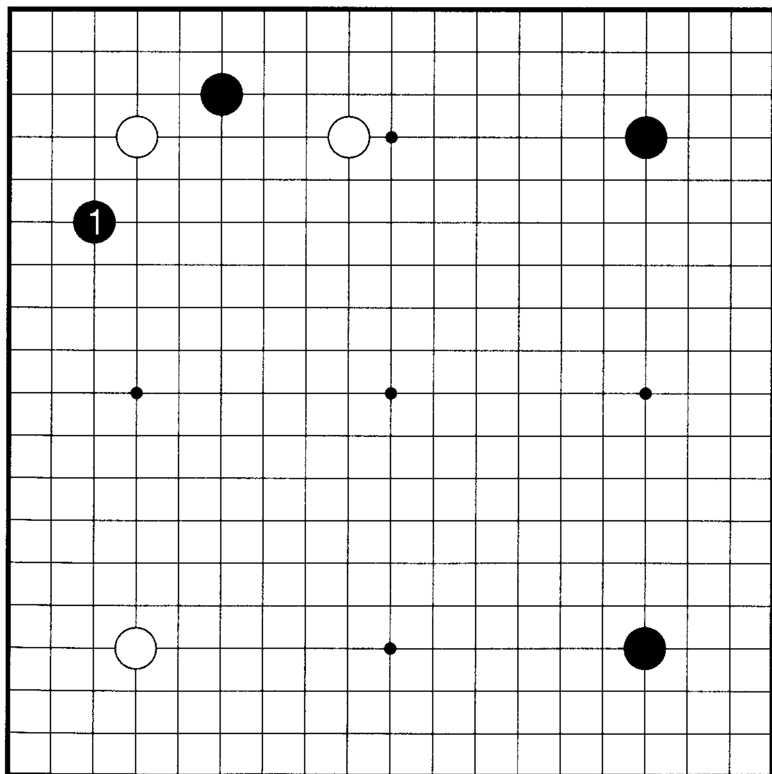
6도(백의 선택)

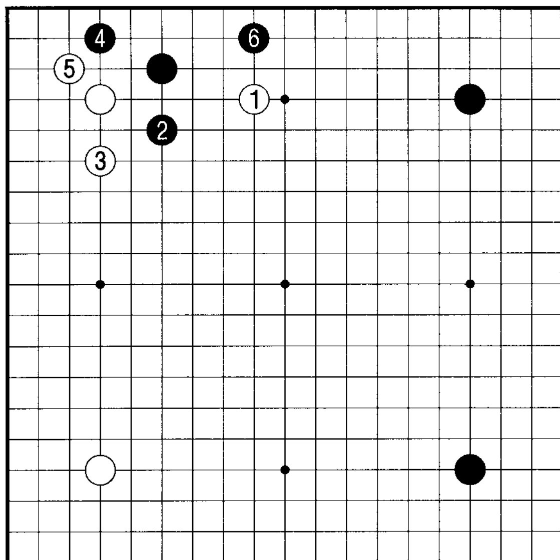
백은 애초에 우변을 중시하여 1로 걸치는 수도 가능하다. 백1은 상변은 뒷맛 관계상 확실한 집으로 만들기 힘들다고 본 것이다. 계속해서 흑2로 받고 이하 백5까지는 상식적인 진행인데 이 역시 훌륭한 한판의 포석이다.

제10형

2연성 포석 10(2연성 대응) — 두칸 높은 협공에 양걸침

흑1로 양걸침하는 것은 적극적인 수법으로 스피드를 중시하는 현대바둑의 속성에 어울리므로 크게 유행하고 있다. 그럼 이후의 포석 진행을 검토해 보기로 한다.

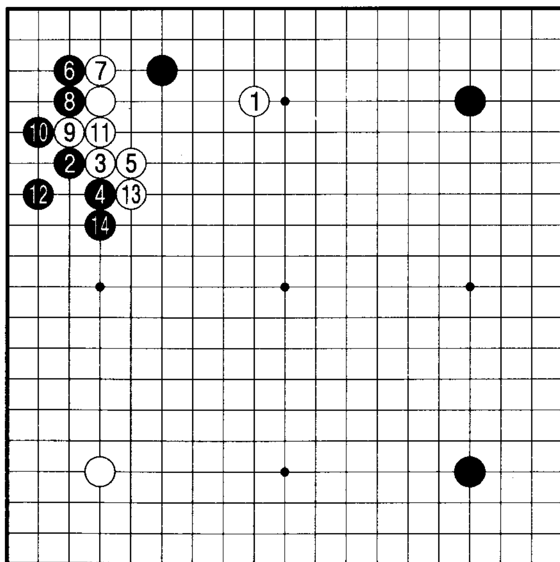




1도

1도(흑, 간명책)

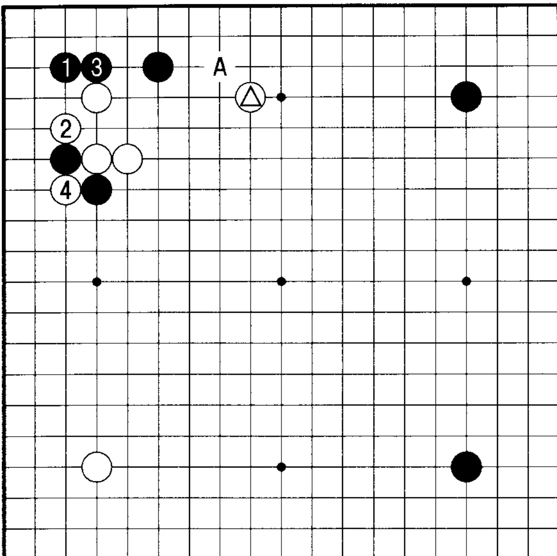
백1로 협공했을 때 흑은 2로 한칸 뛴 후 이하 6까지 간명한 정석을 선택할 수도 있다. 이 형태는 흑이 간명하게 형태를 결정지은 데 반해 저위에 치우친 것이 약간 마음에 걸린다.



2도

2도(흑, 만족)

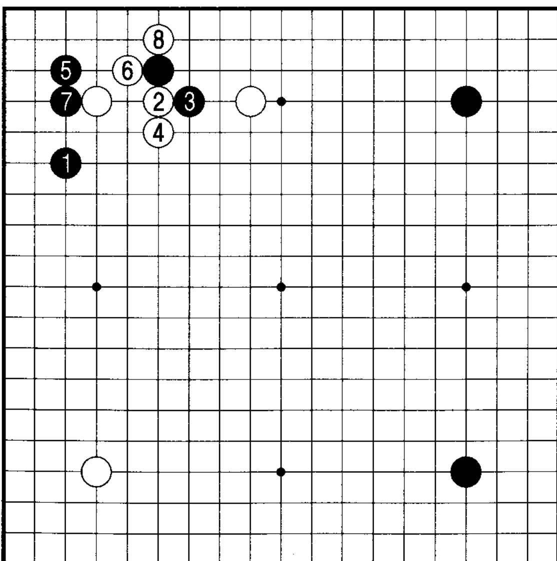
백1로 협공했을 때 흑2로 양걸친 것은 가장 적극적인 수이다. 계속해서 백3으로 붙이는 것은 방향착오. 흑은 4로 젖힌 후 이하 14까지 실리를 차지해서 충분한 모습이다.



3도

3도(흑, 충분)

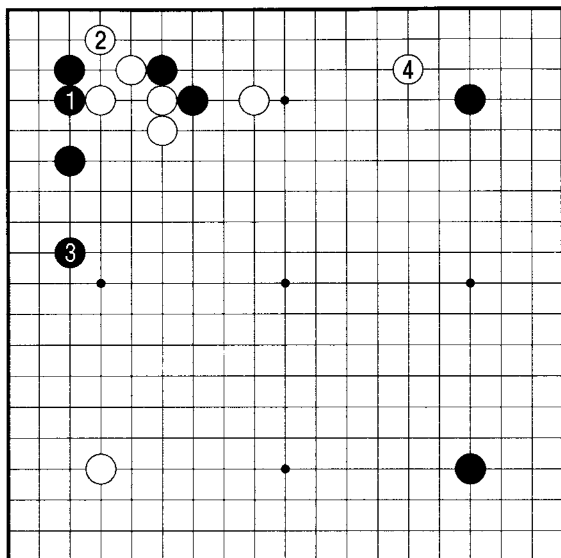
전도의 수순 중 흑1로 3·三 침입했을 때 백2로 막는 변화이다. 이때는 흑3으로 연결하는 것이 좋은 수로 협공한 백△ 한점이 이상한 곳에 위치하고 있는 만큼 이 역시 흑이 유리하다. 백△는 A에 위치해야 제격이다.



4도

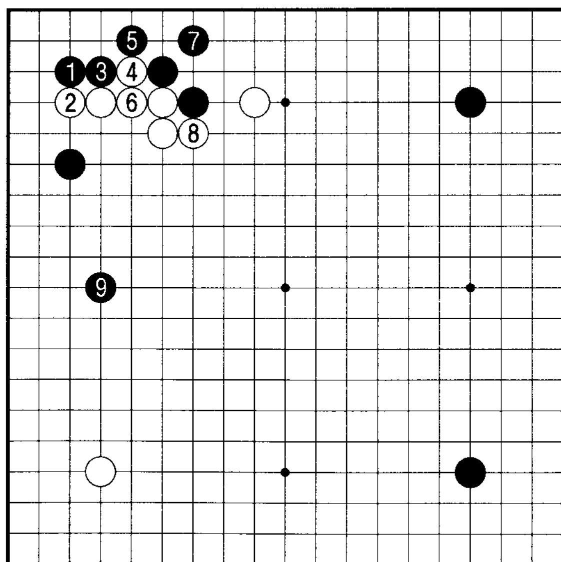
4도(올바른 붙임)

흑1로 협공하면 백은 2로 붙이는 것이 올바른 돌의 방향이다. 계속해서 흑3으로 젖히고 이하 백8까지의 진행이 이루어진다면 백이 두터운 모습이다.


5도

5도(백의 선택)

전도의 수순 중 흑1로 연결했을 때 백은 2로 마늘모해서 변화하는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 전개하고 백4로 걸치는 진행이 예상되는데 백이 활동적인 포석이다.


6도

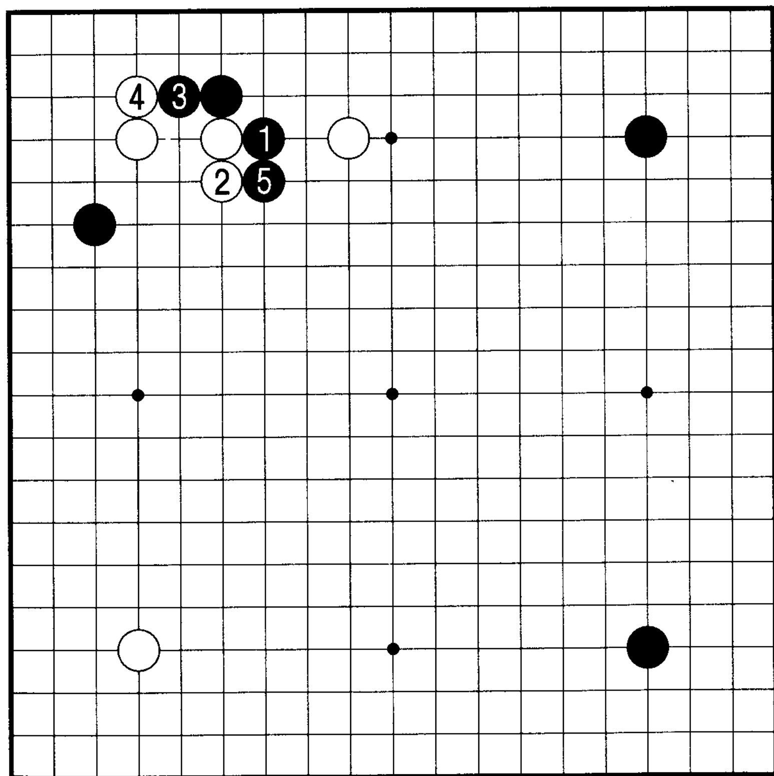
6도(백, 방향착오)

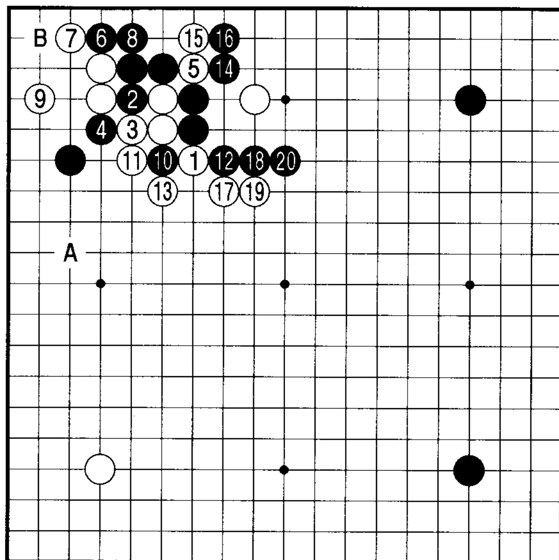
흑1로 3·三 침입했을 때 백2로 막는 것은 방향착오이다. 흑은 3으로 연결한 후 이하 흑7까지 실리를 차지하는 것이 요령이다. 백8을 생략할 수 없을 때 흑9로 전개하면 이 결과는 흑이 유리한 포석이다.

제11형

2연성 포석 11(2연성 대응) — 난해한 진행

흑1, 백2 때 흑3으로 밀고 들어가면 가장 난해한 진행이 된다. 이 형태는 최근에 와서 개발된 수단으로 피차 한치 앞을 내다볼 수 없는 치열한 난전이 된다. 그럼 흑5 이후의 포석 진행을 살펴보기로 한다.

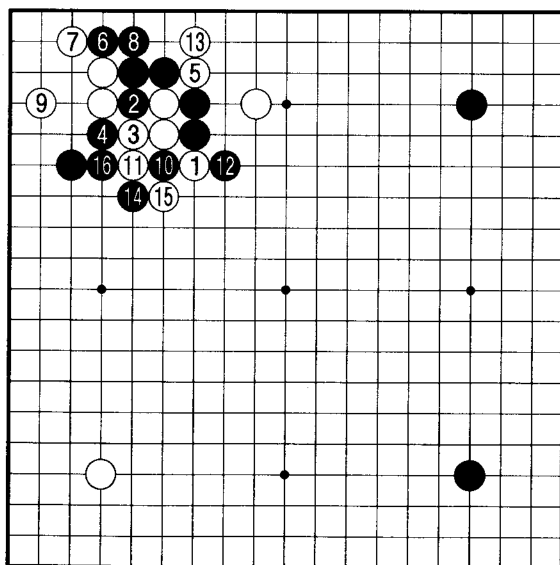




1도

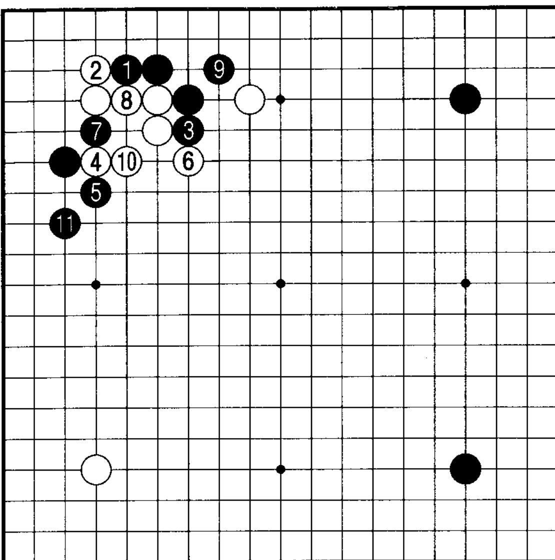
1도(흑, 유리)

백1로 젖히는 것은 흑2·4로 나와끊는 수단이 기다린다. 이 진행은 흑10·12의 수순이 듣고 있어 이하 흑20까지 상변 흑진이 견고한 반면 백의 진영에는 A, B 등의 약점이 남아 있어 백의 불만이다.


2도

2도(백, 망함)

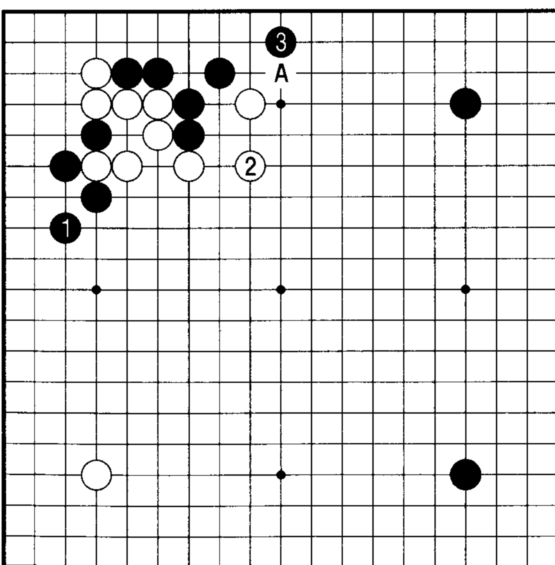
전도의 수순 중 백9까지 진행된 다음 흑10·12에 대해 백13으로 흑을 잡으려 하는 것은 착각이다. 흑14·16으로 오히려 백이 축이 된다.



3도

3도(전투형 포진)

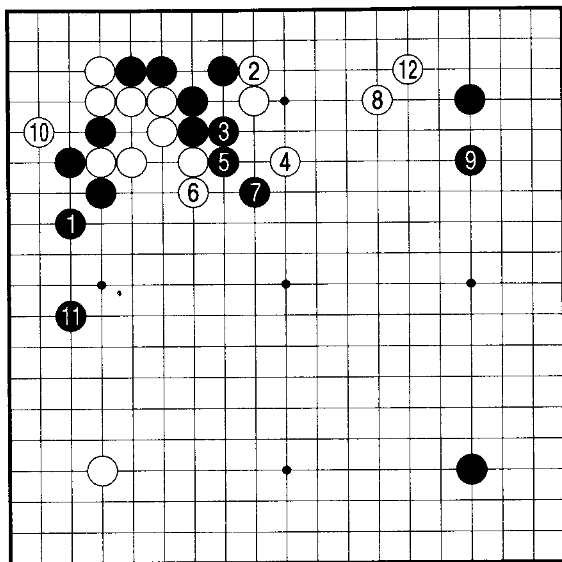
흑1로 밀고 들어가면 백2로 막는 것은 일감으로 떠오르는 수. 계속해서 흑3으로 밀어 올리고 이하 흑11까지는 정석화된 진행으로 쌍방 전투가 필연적이다.



4도

4도(흑, 충분)

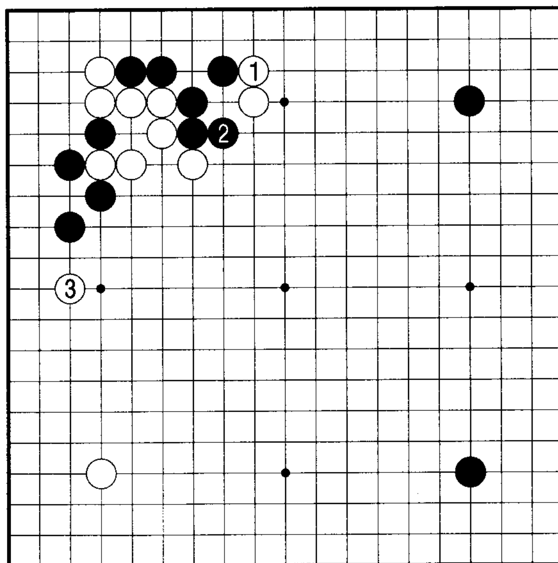
흑1로 호구쳤을 때 백2로 한칸 뛰는 것은 간명한 처리 수단이지만 흑3을 허용해서 싱거운 모습이다. 이 결과는 흑이 양쪽을 모두 처리한 모습이라 백의 다른 연구가 필요하다. 수순 중 흑3은 A의 한칸뜀도 가능하다.



5도

5도(어려운 싸움)

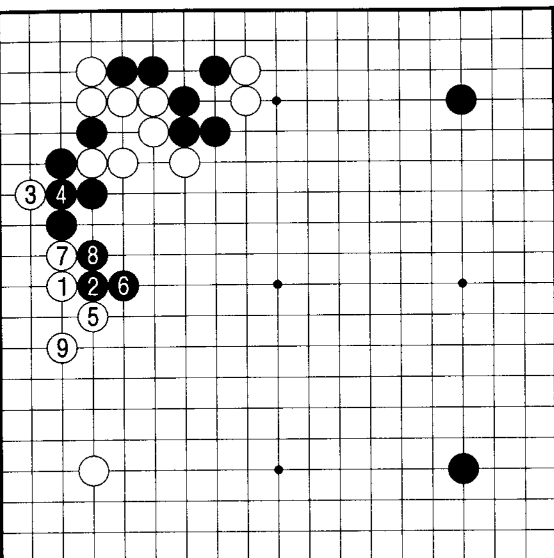
흑1로 호구치면 백은 당연히 2로 막아 싸울 곳이다. 계속해서 흑3으로 진출하고 백4 이하 백12까지가 예상되는 진행인데 피차 한치 앞을 내다보기 힘든 치열한 난전의 연속이다.



6도

6도(백의 적극책)

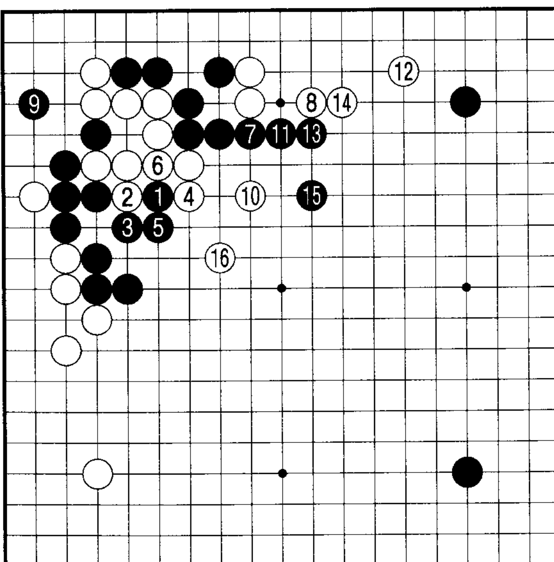
전도의 수순 중 백1, 흑2 때 백은 3으로 다가서서 적극적으로 두는 전법도 가능하다. 이 진행 역시 쌍방 어려운 싸움이 되는 것은 피할 수 없다.



7도

7도(백3, 타이밍)

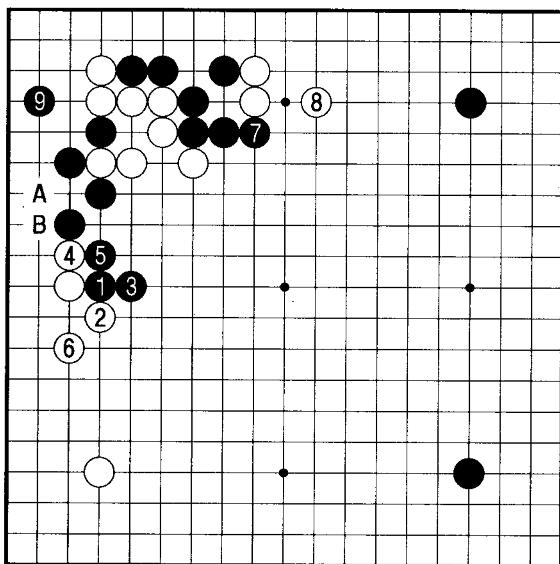
백1로 다가서면 흑2로 붙여 응수하는 것이 가장 보편적이다. 계속해서 백3으로 들여다본 것은 기민한 응수타진이며 지금이 타이밍이다. 계속해서 흑4로 잇고 이하 백9까지는 필연적인 수순인데……



8도

8도(어려운 전투)

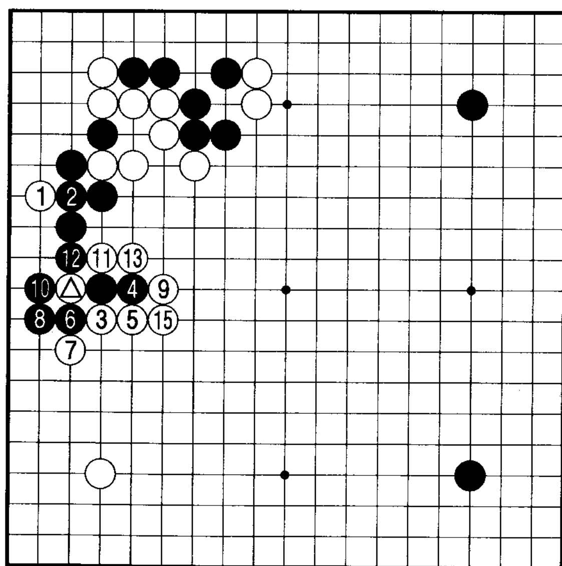
전도 이후 흑은 1로 들여다보는 것이 형태를 정비하는 요령이다. 계속해서 백2로 뚫고 이하 백16까지의 진행이 예상되는데 피차 한치 앞도 내다보기 힘든 치열한 전투전의 양상이다.



9도

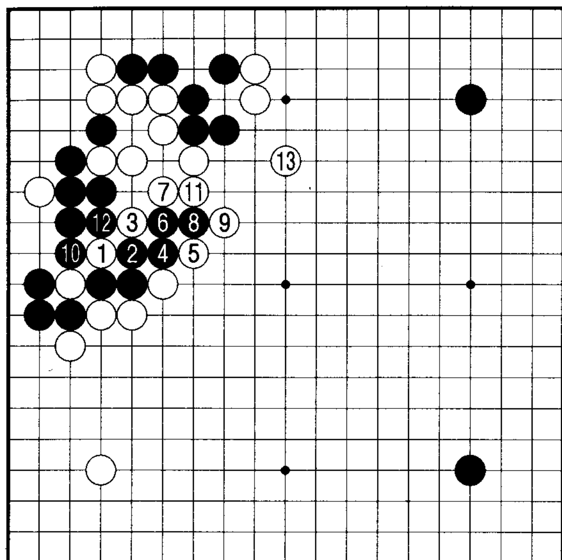
9도(백, 불만)

흑1로 붙였을 때 백이 A의 응수타진을 보류한 채 단순히 2로 젖히는 것은 좋지 않다. 흑3 이하 9까지 진행되면 돌의 안형 관계상 백이 불리한 모습이다. 뒤늦게 백A에 들여다보는 것은 흑B로 손해만 초래할 뿐이다.


10도 ⓮…△

10도(백, 만족)

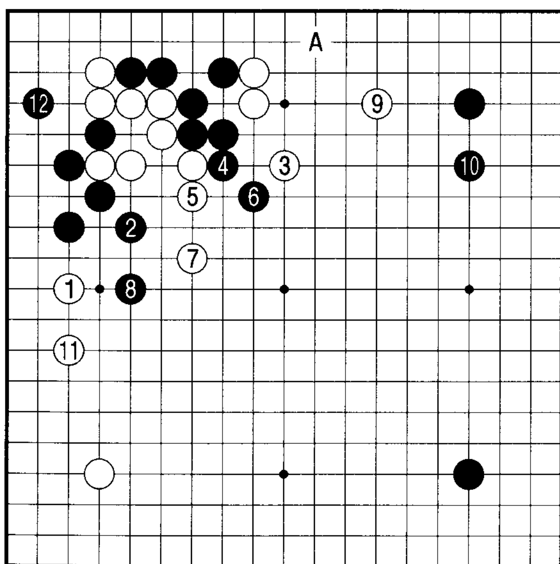
백1, 흑2를 선수한 후 백3으로 젖혔을 때 흑이 4로 뻗는다면 백도 5로 막는 것이 좋은 수이다. 이후 흑6으로 끊는다면 백7로 단수친 후 9로 두점머리를 두드리는 것이 요령이다. 이하 백15까지의 진행은 백이 두터운 모습이다.



11도

11도(흑, 곤란)

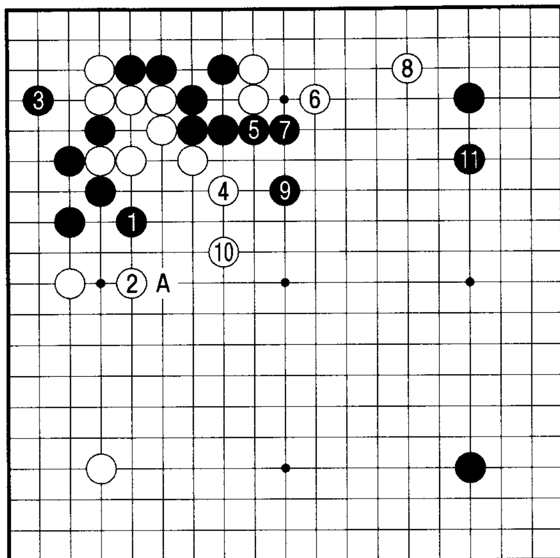
전도의 수순 중 백1로 단수쳤을 때 흑2로 움직이는 것은 의문이다. 백은 3으로 단수친 후 이하 백11까지 축의 형태로 유도하는 것이 좋다. 흑12로 따낼 수밖에 없을 때 백13으로 씌우면 상변 흑돌이 살기 힘들게 된다.



12도

12도(흑, 간명책)

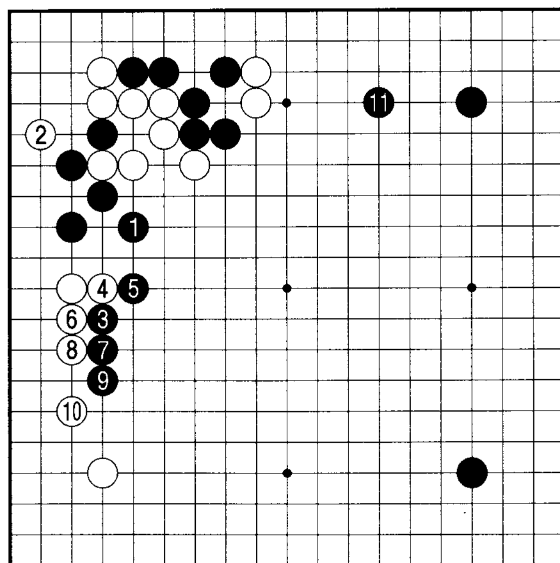
백1로 다가섰을 때 흑은 2로 호구쳐서 간명하게 둘 수도 있다. 계속해서 백3으로 날일자하고 이하 흑12까지가 예상되는 진행이다. 이후 흑은 상변 A의 침입을 노리게 된다.



13도

13도(백의 변화)

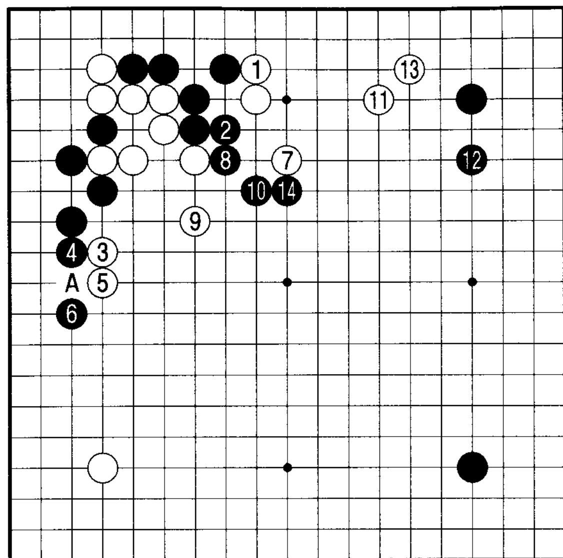
흑1로 호구쳤을 때 백은 2로 한칸 뛰어 둘 수도 있다. 백2라면 흑은 3으로 날일자하는 것이 기세이며 백4 이하 흑11까지 또 다른 중앙전이 된다. 이후 흑은 A에 붙여 반격하는 수단을 노리고 있다.



14도

14도(흑, 유리)

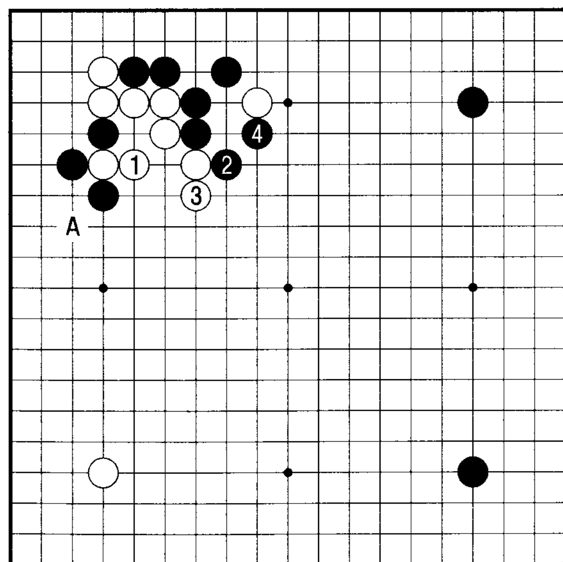
흑1로 호구쳤을 때 단순히 백2로 근거부터 확보하는 것은 좋지 않다. 이때는 흑3으로 씌우는 것이 호착으로 이하 백10까지의 진행 후 흑11로 공격해서 흑이 유리한 포석이다.



15도

15도(백, 상변 중시)

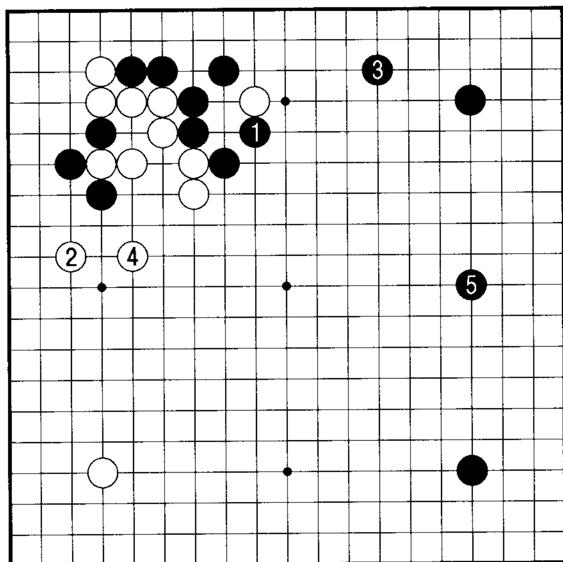
백은 A에 다가서지 않고 상변에서부터 전단을 모색할 수도 있다. 백1, 흑2 때 백3으로 씌우는 것이 예정된 작전이다. 이하 흑14까지가 예상되는 진행인데 이 역시 훌륭한 한판의 포석이다.



16도

16도(흑, 상변 중시)

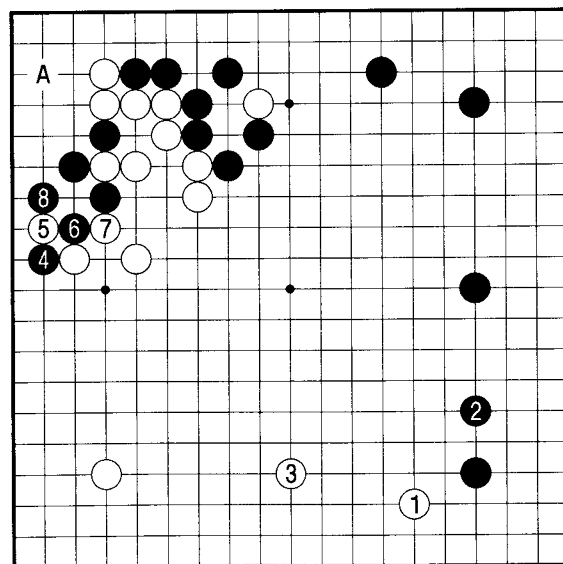
백1로 뻗었을 때 흑A로 호구친 수로는 상변을 중시하여 흑2로 젖힐 수도 있다. 백3으로 뻗을 수밖에 없을 때 흑4로 호구쳐서 상변 백 한점을 제압하겠다는 것이 흑의 작전이다.



17도

17도(흑, 활발)

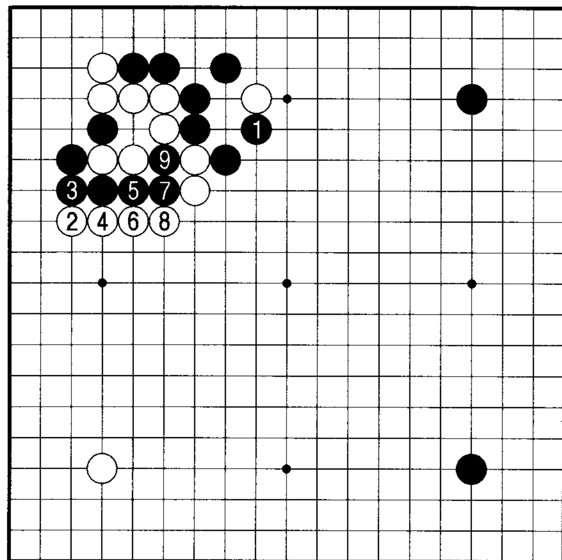
흑1로 호구쳤을 때 백2로 다가서서 흑 석점을 공략하는 것은 의문이다. 계속해서 흑3의 눈목자로 굳히고 백4, 흑5까지 쌍방 기세의 진행처럼 보이지만……



18도

18도(백의 뒷맛)

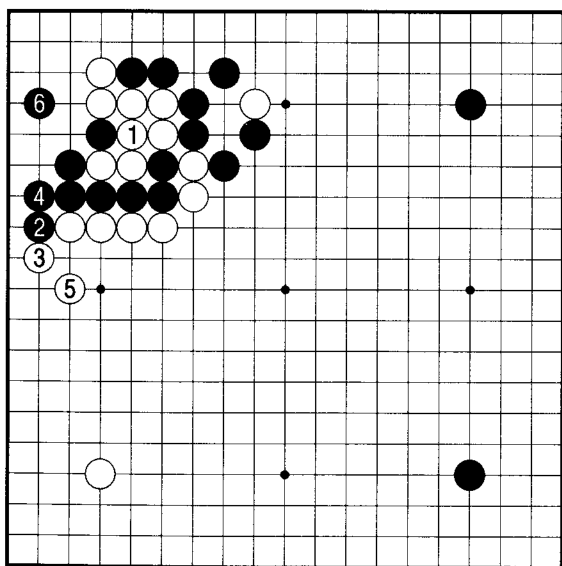
전도에 계속해서 백1로 걸친 후 3으로 전개해서 하변을 확장하면 백도 충분히 둘 수 있는 포석처럼 보인다. 그러나 좌상귀 백의 약점이 남는다. 흑4의 붙임 후 이하 8까지 패로 버티면 간단히 수가 나는 모양이다. 흑4로는 A에 두는 수도 있다.



19도

19도(백, 곤란)

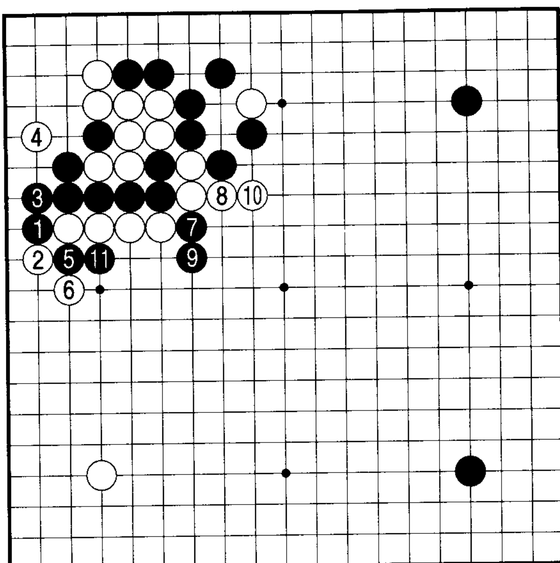
흑1로 호구쳤을 때 전도의 약점을 단속하기 위해 백2로 들여다보는 수 역시 찬성할 수 없다. 흑은 3으로 이은 후 백4 때 흑5 이하로 움직이는 것이 좋은 수이다. 백8로 막는 것을 기다려 흑9로 단수치면 이 형태는 백이 곤란한 모습이다. 계속해서……



20도

20도(흑, 후속수단)

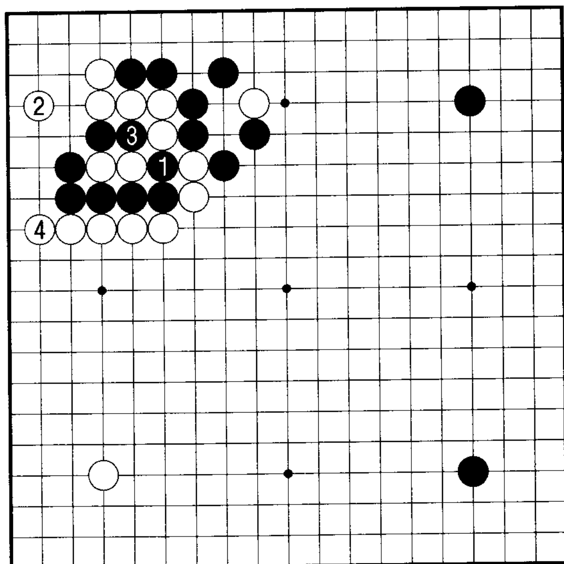
전도 이후의 진행이다. 백1로 잇는다면 흑은 2·4로 젖혀 잇는 것이 좋은 수순이다. 백3·5로 외곽의 약점을 보강한다면 흑6으로 날일자해서 귀의 백을 곤경에 빠뜨릴 수 있다.



21도

21도(백, 응수두절)

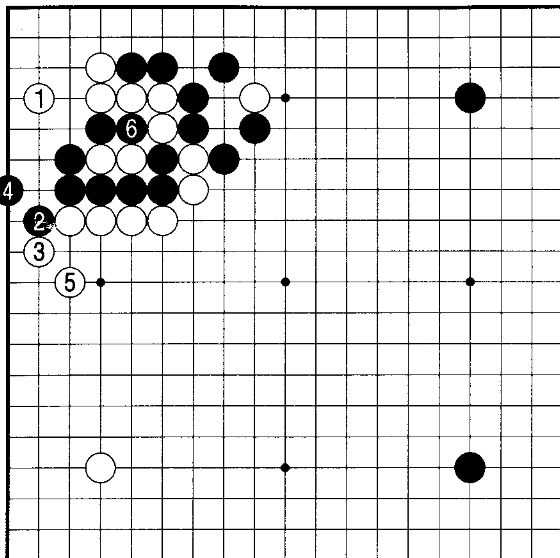
흑1·3으로 젖혀 이엇을 때 백4로 공격하면 전도와 같은 진행을 피할 수 있다. 그러나 이때는 흑5로 끊는 것이 통렬하다. 계속해서 백6으로 단수친다면 흑7·9를 선수한 후 흑11로 움직여서 백의 응수가 두절된다.



22도

22도(흑, 곤란)

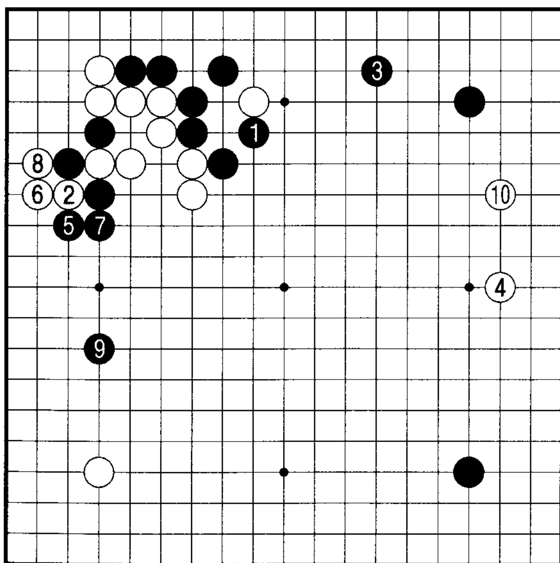
흑1로 끊었을 때 백2로 한칸 뛰는 변화이다. 이때 무심코 흑3으로 백 두점을 따내는 것은 대악수이다. 백4로 내려서고 나면 도리어 흑이 곤란한 모습이다.



23도

23도(흑의 수순)

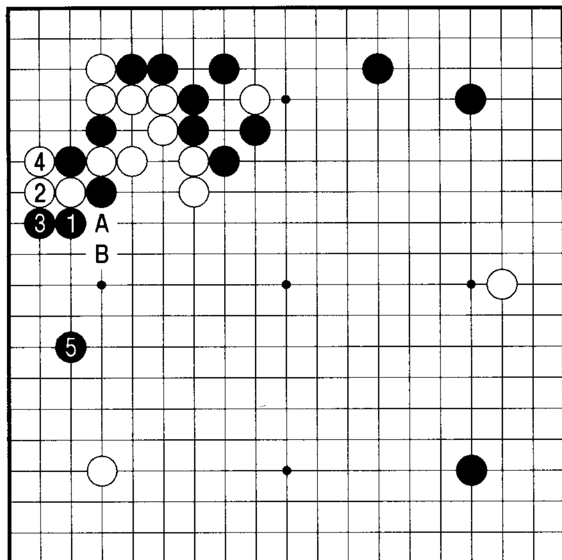
백1로 한칸 뛰면 흑은 2·4로 젖혀 잇는 것이 수순이다. 계속해서 백3·5로 약점을 보강할 수밖에 없을 때 흑6으로 따내면 흑이 유리한 결말이다.



24도

24도(백의 정수)

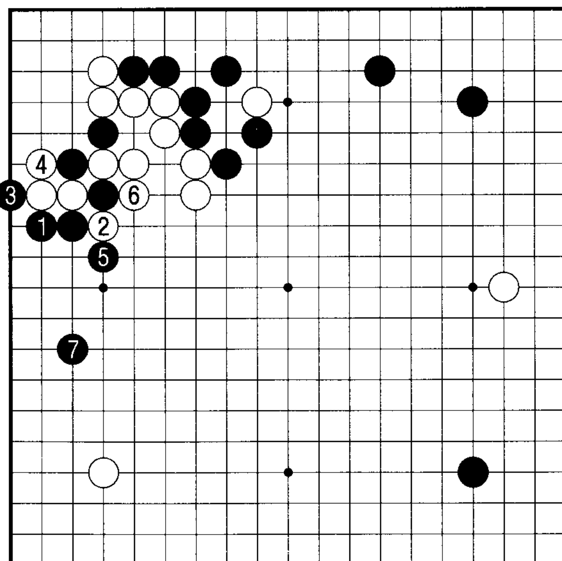
흑1로 호구치면 백은 2로 끊을 곳이다. 계속해서 흑3으로 눈목자하면 백4로 갈라치는 것이 유연한 수이다. 이후 흑5로 단수치고 이하 백10까지가 예상되는 포석 진행인데 쌍방 충분히 둘 수 있는 형태이다.



25도

25도(흑의 변화)

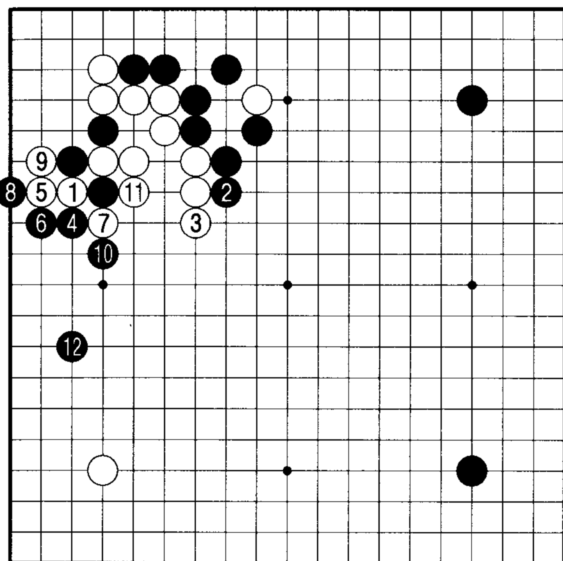
전도의 수순 중 흑1로 단수치고 백2로 뻗었을 때 흑은 곧장 3으로 막는 수도 성립한다. 백4로 흑 한점을 잡는다면 흑5로 전개해서 충분한 형태이다. 이후 백A라면 당연히 흑B로 단수쳐서 흑이 좋다.



26도

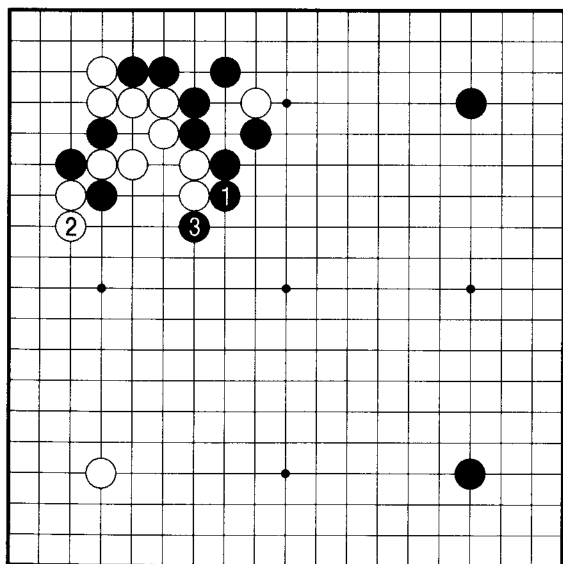
26도(흑의 활용)

흑1로 막았을 때 백2로 단수치는 변화이다. 이때는 흑3으로 단수치는 것이 기분 좋은 선수활용이 된다. 백4 때 흑5가 또한 연이은 선수활용으로 백6을 기다려 흑7로 전개하면 흑이 활동적인 모습이다.


27도

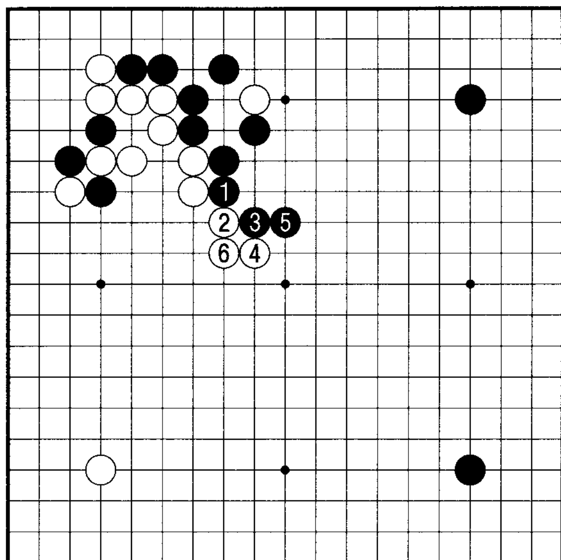
27도(흑, 만족)

백1로 끊었을 때 흑2로 미는 변화이다. 이때 백3으로 뻗는 것은 기백이 부족한 수이다. 흑이 4로 단수친 후 이하 12까지 처리하면 이 형태는 전도보다도 더욱 흑이 유리한 모습이다.


28도

28도(흑, 충분)

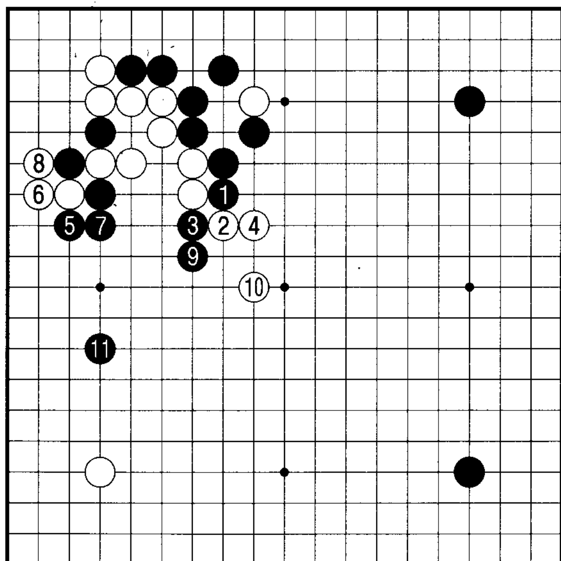
흑1로 밀었을 때 백2로 뻗어 좌변을 강화하는 수 역시 찬성할 수 없다. 흑3으로 젖혀 두점머리를 두드리면 이 결과는 전체적으로 흑 세력이 활발한 형태이다.



29도

29도(백의 기세)

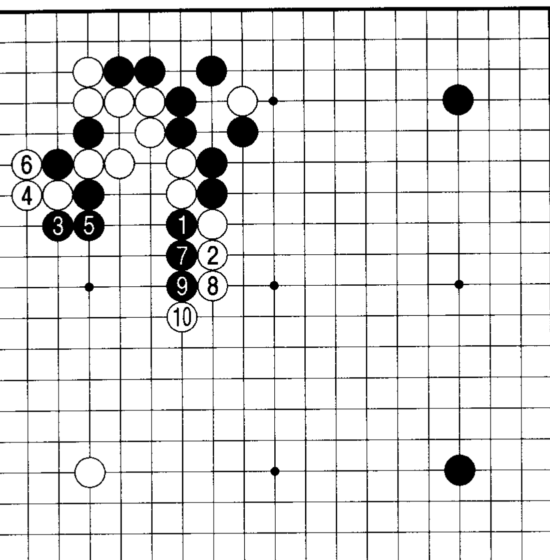
흑1로 밀면 백은 당연히 2로 젖힐 곳이다. 계속해서 흑3으로 젖힌다면 백4로 이단젖히는 것이 강력한 행마법. 다음 흑이 5로 뻗는다면 백6으로 이어서 이 형태는 백이 유리하다.



30도

30도(쌍방 기세)

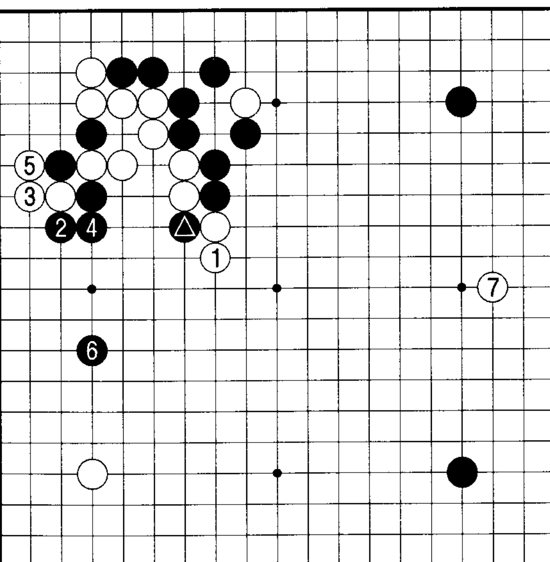
흑1, 백2 때 흑은 기세상 당연히 3으로 끊을 곳이다. 계속해서 백4로 뻗는다면 흑5로 단수쳐서 형태를 결정짓는 것이 요령이다. 이하 흑11까지가 예상되는 진행인데 이 역시 쌍방 충분히 둘 수 있는 포석이다.



31도

31도(흑, 옹색)

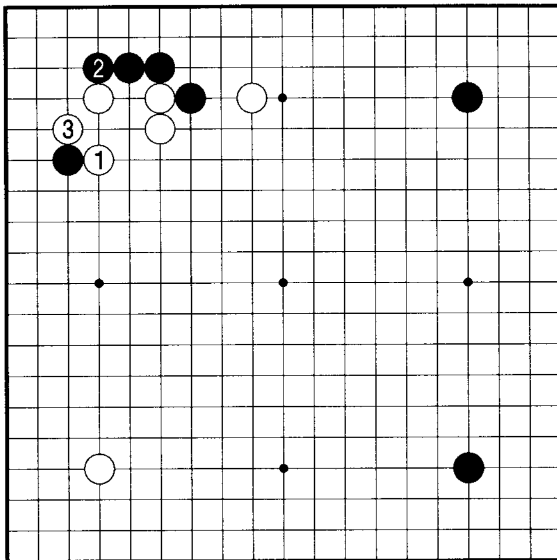
흑1로 끊었을 때 백은 2로 뻗어 강력하게 버틸 수도 있다. 계속해서 흑이 3·5를 결정지은 후 7로 뻗는다면 백8로 한번 늦춘 후 흑9 때 백10으로 젖히는 것이 좋은 수순이다. 이 형태는 흑이 옹색한 모양이다.



32도

32도(흑의 정수)

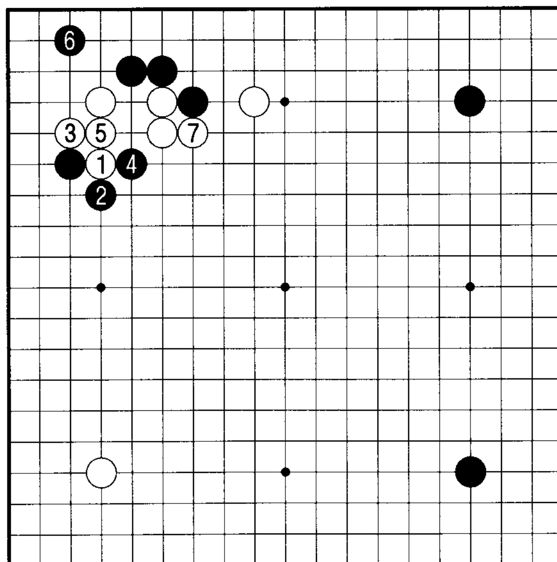
백1로 뻗으면 흑은 2·4를 결정지은 후 6으로 전개하는 것이 요령이다. 계속해서 백도 7로 갈라쳐서 유연한 포석 진행이 되는데 쌍방 충분히 둘 수 있는 형태이다. 이후 흑은 ▲ 한점을 움직이는 시기를 엿보게 된다.



33도

33도(다케미야류)

백은 언제든지 앞의 복잡한 변화가 싫다면 백2로 막는 수 대신에 1로 붙이는 진행을 선택할 수 있다. 흑2에는 백3으로 백도 충분하다.



34도

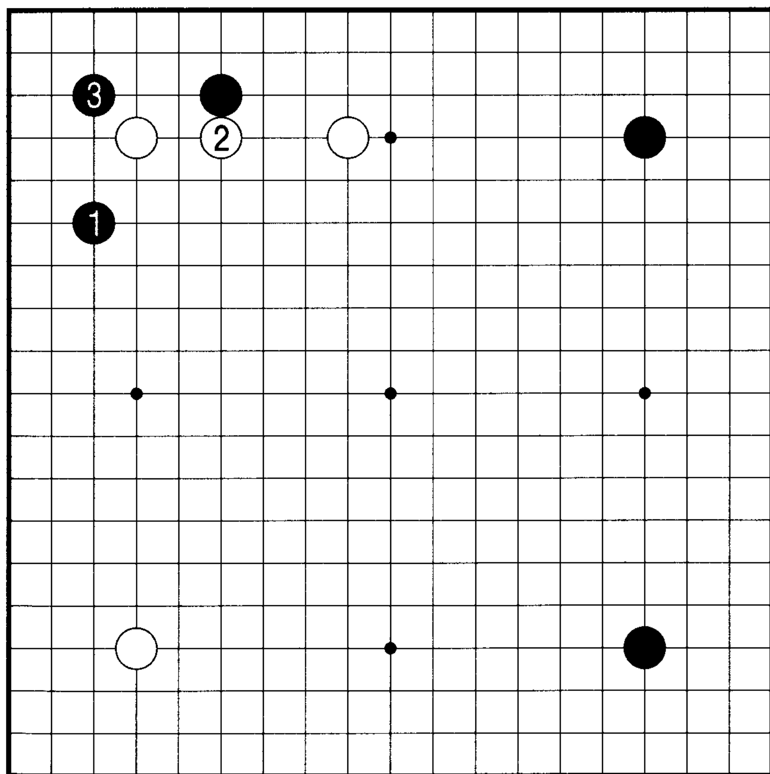
34도(변화도)

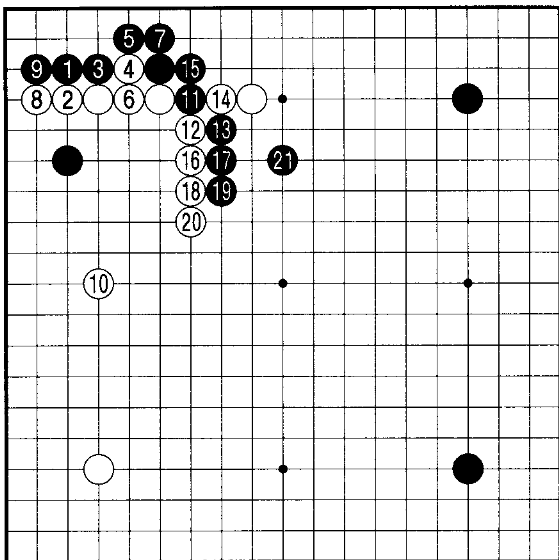
백1로 붙였을 때 흑2로 변화하는 수단도 고려할 수 있다. 흑2로 젖히면 일단 백3으로 막고 흑4·6을 기다려 백7로 눌러가는 자세가 좋아 불만이 없다.

제12형

2연성 포석 12(2연성 대응) — 실리지향의 3·三 침입

흑1로 양걸침하고 백2로 붙였을 때 곧장 흑3으로 3·三 침입하는 수도 성립한다. 흑3은 먼저 실리를 차지한 후 백의 응수를 엿보겠다는 작전이다. 그럼 이 후의 포석 진행을 살펴보기로 한다.

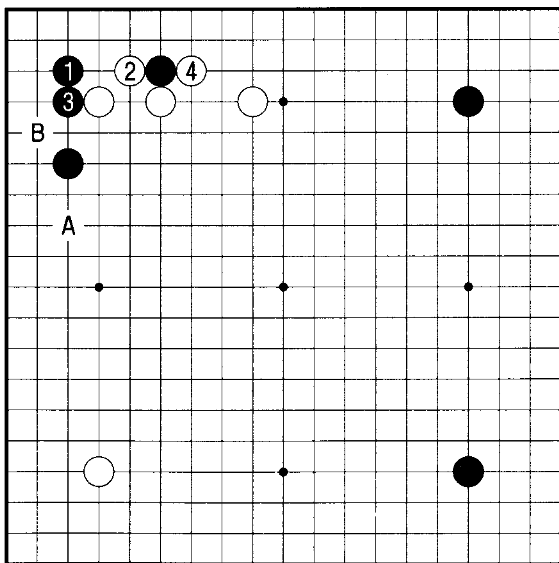




1도

1도(쌍방 충분)

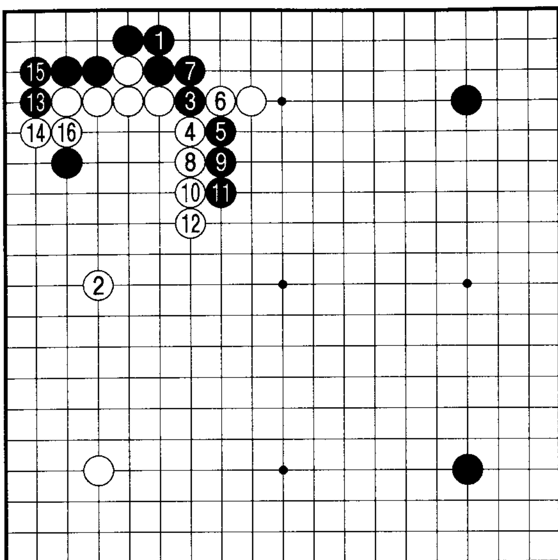
흑1로 3·三 침입하면 백은 당연히 2로 막을 곳이다. 계속해서 흑3으로 연결하고 백4 이하 흑21까지가 정석적인 진행인데 쌍방 충분히 둘 수 있는 포석 진행이다.



2도

2도(백, 불만)

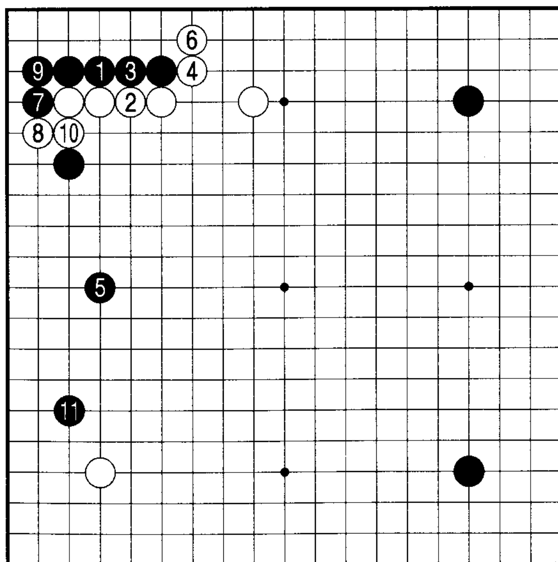
흑1로 3·三 침입했을 때 백2로 막는 것은 방향착오이다. 흑3으로 연결하면 백4로 보강할 수밖에 없는데 이 형태는 백이 약간 당한 모습이다. 이후 백A로 다가서도 B에 치중하는 수가 없다는 것이 백의 불만이다.



3도

3도(흑, 선수활용)

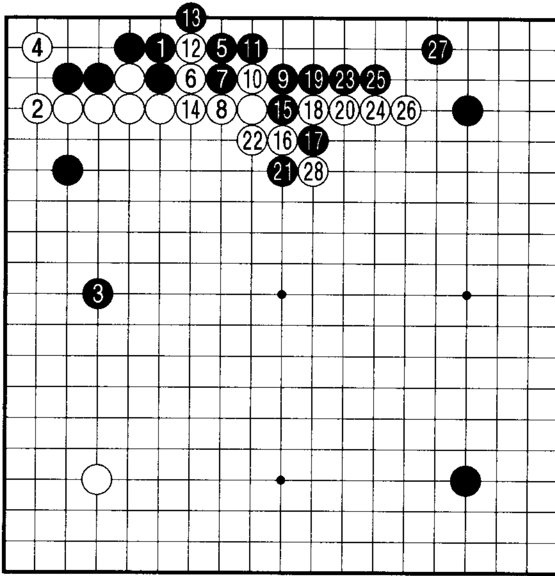
1도의 수순 중 흑1로 이었을 때 백이 13으로 내려서지 않고 단순히 2로 협공하는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 젖힌 후 이하 백12까지 선수해 놓고 흑13·15로 젖혀 잇는 것이 기분 좋은 선수활용이 된다. 이 형태는 1도와 비교할 때 흑이 유리한 모습이다.



4도

4도(흑, 발빠름)

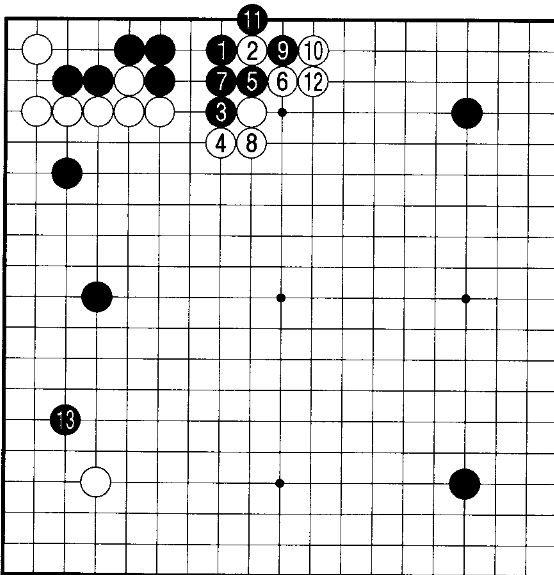
흑1로 연결했을 때 백 2로 이은 후 4로 젖히는 것은 두텁긴 하지만 발이 느려서 잘 두지 않는다. 흑은 5로 전개한 후 이하 11까지 발빠르게 전개해서 속도에서 앞설 수 있다.



5도

5도(흑, 좌변 중시)

흑1로 잇고 백2로 내려섰을 때 흑은 좌변을 중시하여 3으로 전개하는 수도 성립한다. 계속해서 백4로 한칸 뛴 수는 기세상 당연하며 이하 백28까지가 정석적인 진행으로 되어 있다. 수순 중 백10·12의 수순에 유의한다.



6도

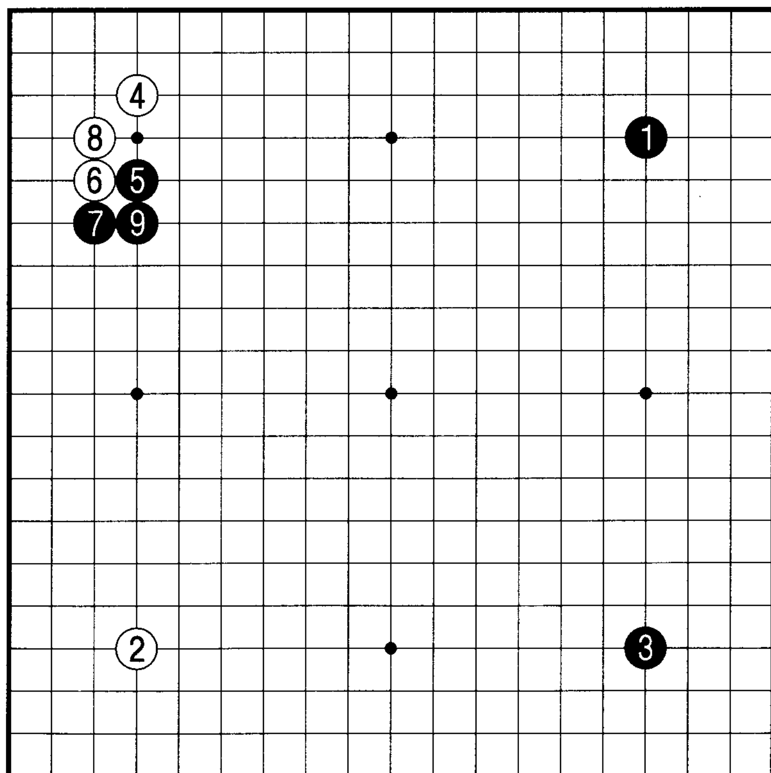
6도(백, 불만)

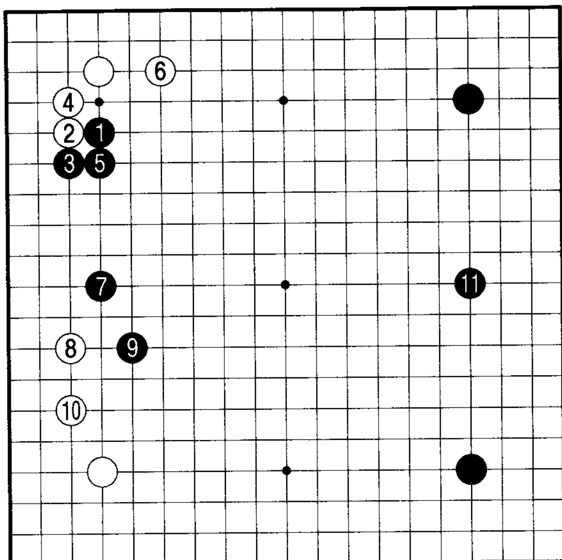
전도의 수순 중 흑1로 한칸 뛰었을 때 백2로 붙이는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 붙이는 것이 호착으로 백4를 기다려 이하 백12까지 선수한 후 흑13으로 전개해서 유리한 결과를 이끌어 낼 수 있다.

제13형

2연성 포석 13(화점·소목 대응) — 세력지향의 이음

흑의 2연성 포석에 대해 백은 화점과 소목으로 맞선 포석 형태이다. 백이 소목과 화점으로 맞서면 흑5로 한칸 높게 걸치는 것이 가장 상식적이다. 이 중에서 흑9로 이은 형태의 진행을 알아보기로 한다.

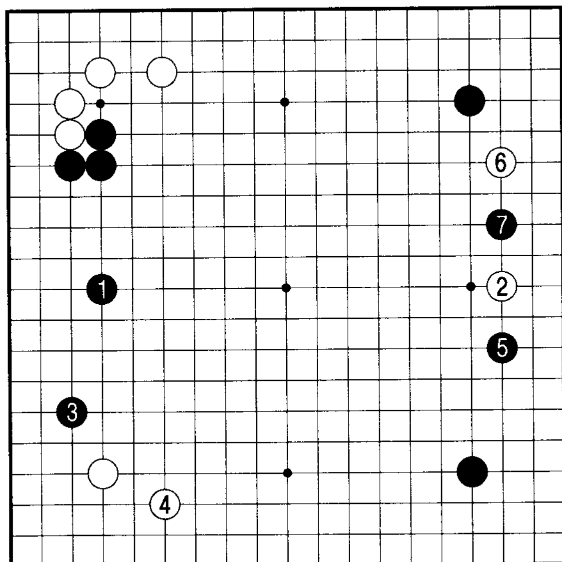




1도

1도(세력대 실리)

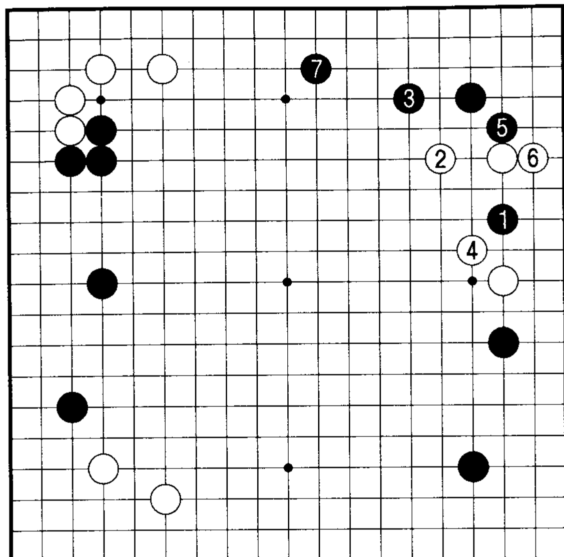
흑1로 걸치면 백2로 붙이는 것이 가장 상식적인 정석 선택이다. 흑3으로 젖히고 이하 흑7까지는 기본 정석인데 백8 때 흑9로 날일자로 씌운 것이 세력을 중시한 작전이다. 백10을 기다려 흑11로 전개해서 전형적인 세력대 실리의 갈림이 된다.



2도

2도(백의 갈라침)

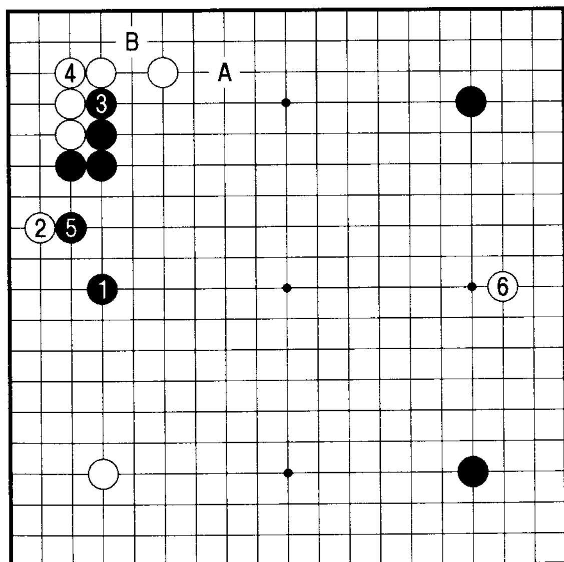
흑1로 전개했을 때 백은 2로 갈라쳐 유연한 작전을 펼칠 수도 있다. 백2라면 흑은 당연히 3으로 걸치는 것이 호점이다. 계속해서 백4로 받는 정도일 때 흑5로 다가서서 우변에서 전단을 모색하는 진행이 된다. 계속해서……



3도

3도(쌍방 충분)

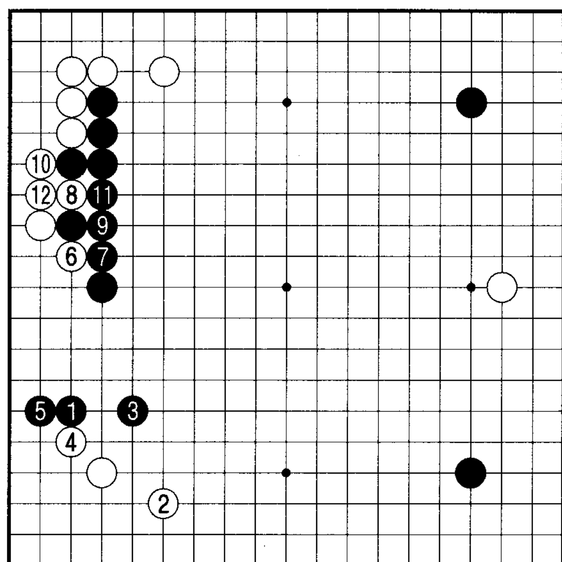
흑1로 침입하면 백은 2로 한칸 뛴 후 흑3 때 백4로 씌우는 것이 일반적인 응수법이다. 계속해서 흑은 5로 마늘모 붙인 후 7로 전개하게 되는데 이 역시 쌍방 충분히 둘 수 있는 포석 형태이다.



4도

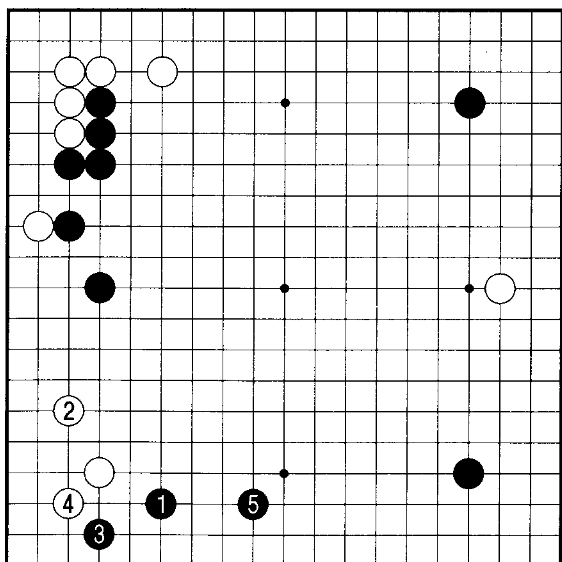
4도(백의 책략)

흑1로 전개했을 때 백은 곧장 2로 침입해서 흑의 응수를 엿볼 수도 있다. 이때 흑은 3으로 치받는 것이 수순이다. 계속해서 백4로 잇는다면 흑5로 막아 세력을 중시하는 정도이며 백6으로 갈라쳐서 쌍방 불만없다. 이후 흑은 A로 다가선 후 B에 치중하는 뒷맛을 노리게 된다.


5도

5도(흑, 불만)

전도에 계속해서 흑1로 걸치는 것은 방향착오이다. 백은 침착하게 2로 받는 것이 좋다. 이후 흑3으로 한칸 뛴다면 백4, 흑5를 선수한 후 백6으로부터 움직이는 수가 성립한다. 이하 백12까지 결정되고 나면 좌변은 큰 집을 기대할 수 없는 모습이다.


6도

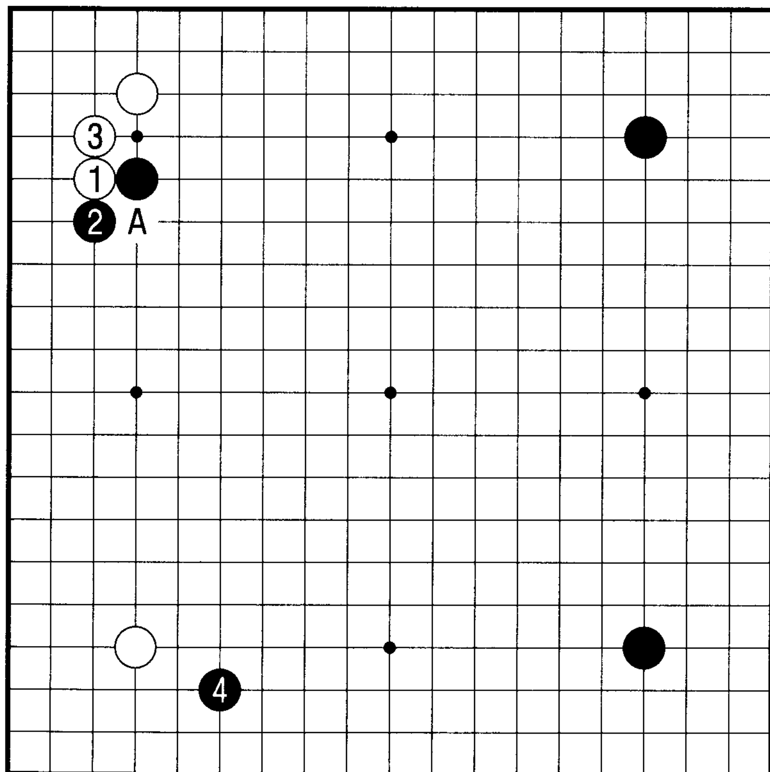
6도(올바른 방향)

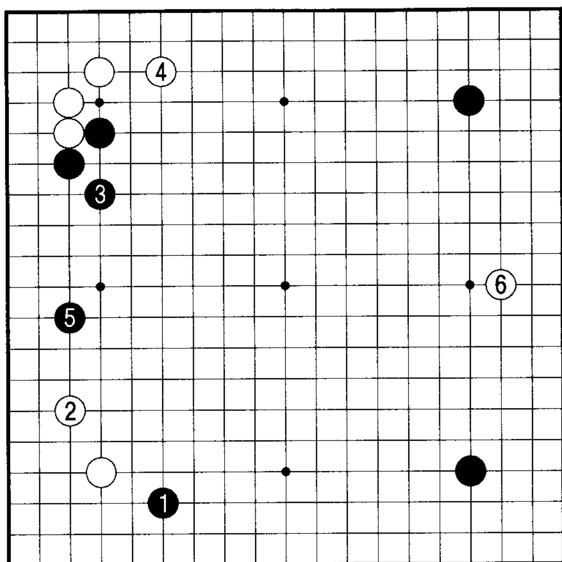
좌변은 백이 넘는 수가 있는 만큼 가치가 적은 곳이다. 그런 의미에서 흑1로 걸치는 것이 흑으로선 올바른 돌의 방향이다. 계속해서 백2로 날일자하고 이하 흑5까지의 진행이 된다면 무난한 포석이다.

제14형

2연성 포석 14(화점 · 소목 대응) — 응수타진

백1로 붙이고 흑2, 백3까지 진행되었을 때 단순하게 흑A에 잇는 수로는 흑4로 걸쳐 백의 응수를 엿보는 것이 의미있는 작전으로 현대에 와서 개발된 수법이다. 그럼 이후의 포석 진행을 알아보기로 한다.

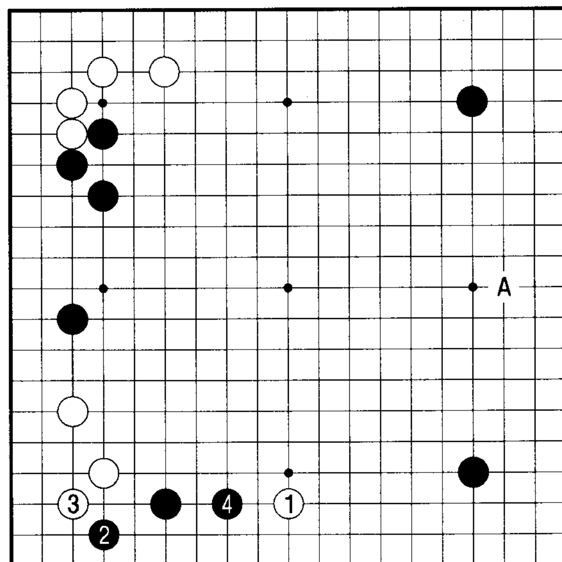




1도

1도(흑, 활발)

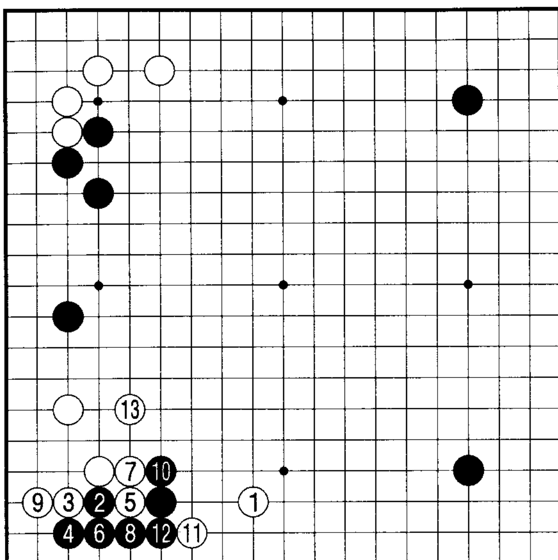
흑1로 걸쳤을 때 백2로 받아 준다면 흑3으로 호구치는 것이 수순이다. 백4를 기다려 흑5로 전개하면 이 형태는 흑이 활발한 모습이다.



2도

2도(흑, 충분)

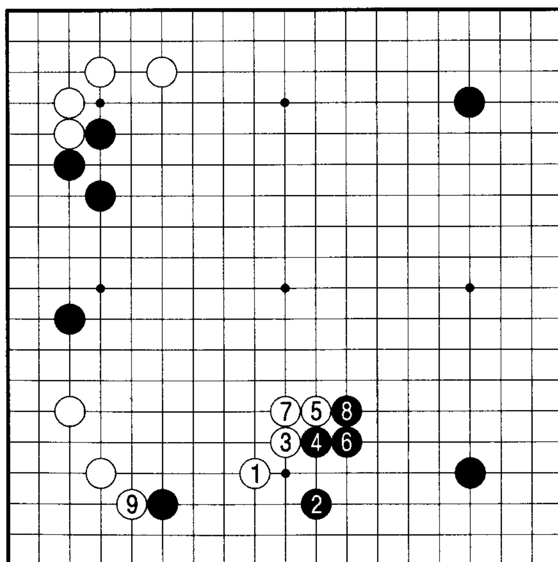
좌변 정석이 마무리된 후 백이 A에 갈라치지 않고 1로 협공하는 변화이다. 이때는 흑2로 날일자한 후 백3 때 흑4로 한칸 뛰어 틀을 갖추는 것이 좋은 수이다. 이 결과는 흑이 유리한 모습이다.



3도

3도(백의 공격)

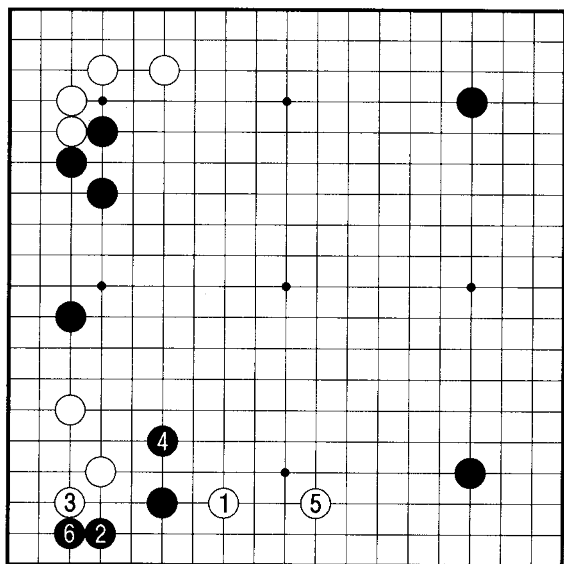
백이 흑 한점을 공격하고자 한다면 1의 두칸으로 협공하는 정도이다. 계속해서 흑은 2로 붙여 수습하는 것이 상용수법이다. 다음 백3으로 젖히고 이하 백13까지 실전에 흔히 등장하는 정석 형태이다.



4도

4도(두칸 높은 협공)

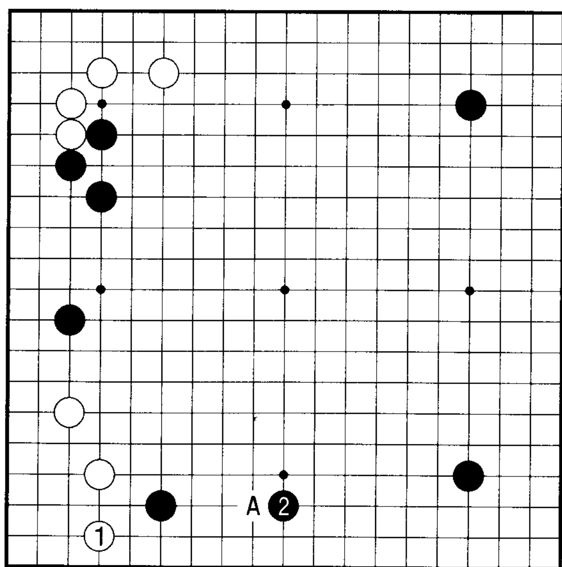
백1로 두칸 높게 협공하는 수도 가능하다. 이때는 흑2로 다가서는 것이 좋은 수로 백3에는 흑4로 붙여 이하 8까지 하변을 이상적인 형태로 구축할 수 있다. 백도 9로 마늘모 붙여 충분히 둘 수 있는 형태이다.



5도

5도(흑, 충분)

백1로 한칸 협공하는 것은 특별한 경우가 아니면 좋지 않다. 흑2로 날일자하는 것이 쌍방간의 급소가 된다. 계속해서 백3으로 받는다면 흑4로 한칸 뛴 후 백5 때 흑6으로 밀고 들어가 흑이 주도권을 장악한 모습이다.



6도

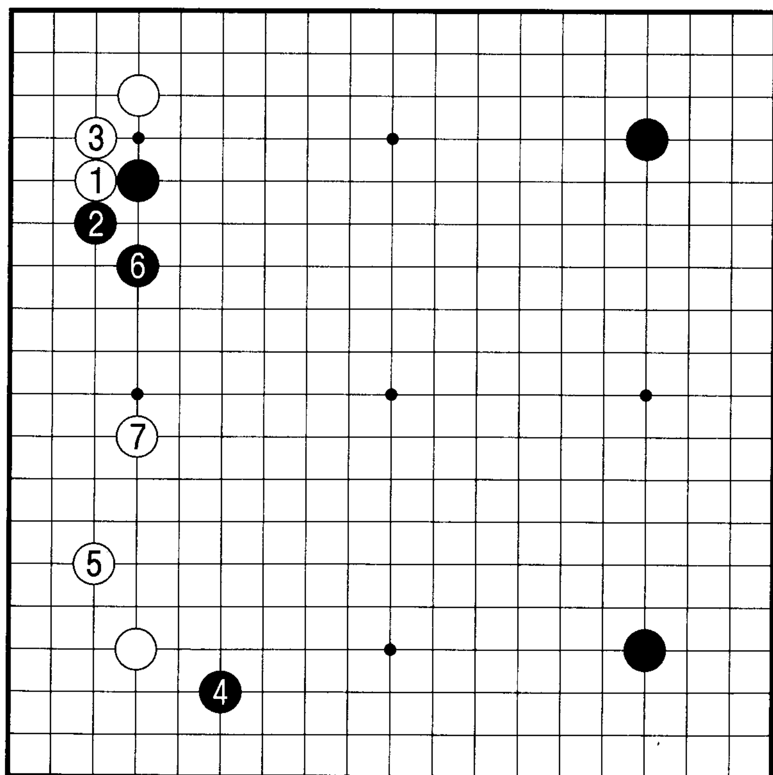
6도(백, 실리작전)

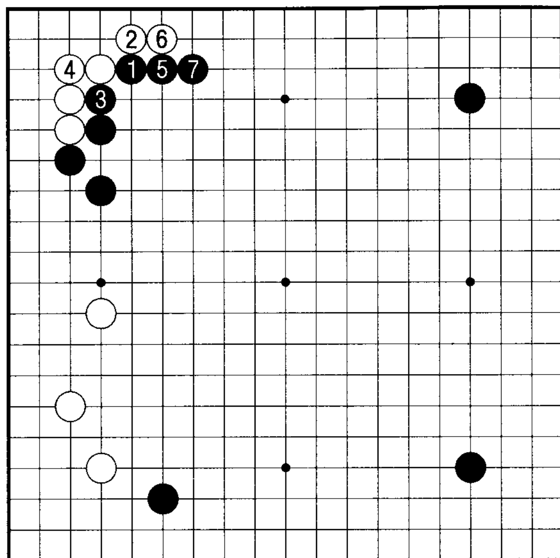
백은 협공하지 않고 단순히 1로 한칸 뛰어 귀를 지키는 수도 가능하다. 흑은 2 또는 A에 벌려 안정을 취하게 되는데 이 역시 쌍방 충분히 둘 수 있다.

제15형

2연성 포석 15(화점·소목 대응) — 한국형 포석

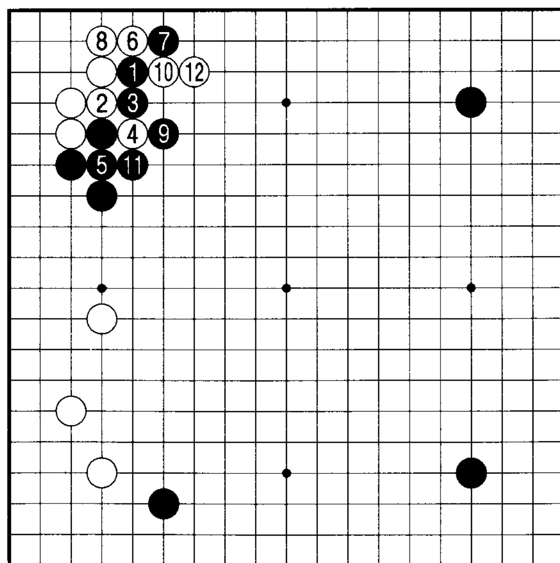
백1로 붙이고 이하 흑6까지 진행되었을 때 백이 좌상귀를 손빼고 7로 좌변을 점거하는 이 진행도 한동안 유행했던 한국형 초반 전술이다. 그럼 이후의 포석 진행을 알아보기로 한다.





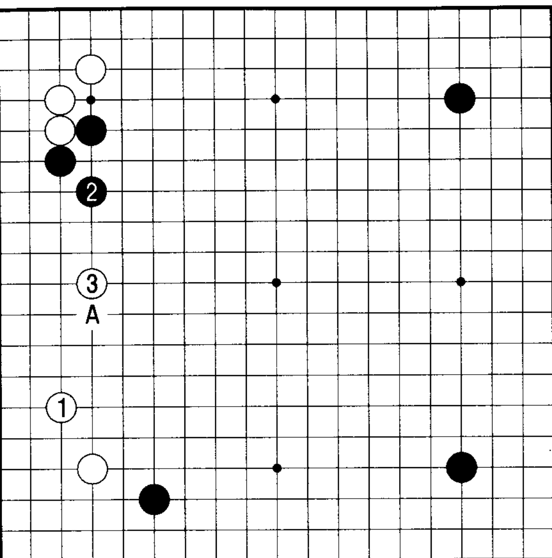
1도(흑, 두터움)

흑1로 붙였을 때 백2로 받는 것은 이하 흑7까지가 정석적인 진행이다. 이 결과는 2연성과 연관되어 흑이 두터운 그림이다.



2도(호각)

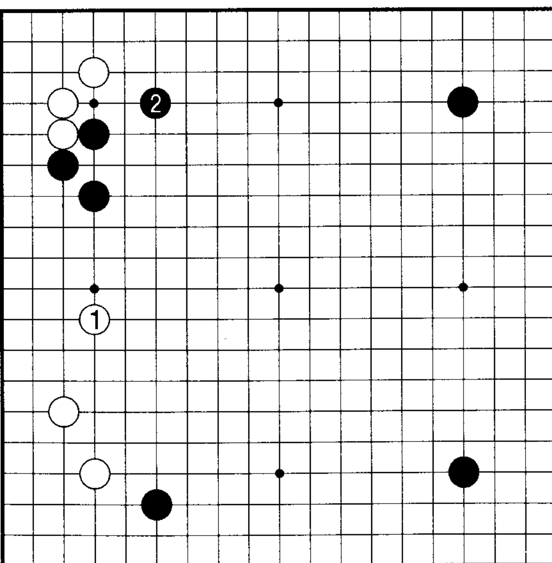
흑1로 붙였을 때 백2로 치받고 흑3에 막을 때 백4로 끊는 변화도 있다. 계속해서 흑5로 이으면 이하 백12까지가 예상되는 수순이다. 이 진행은 흑이 두텁기는 하지만 다소 중복된 형태이므로 쌍방 비슷한 갈림이라고 볼 수 있다.



3도

3도(일장일단)

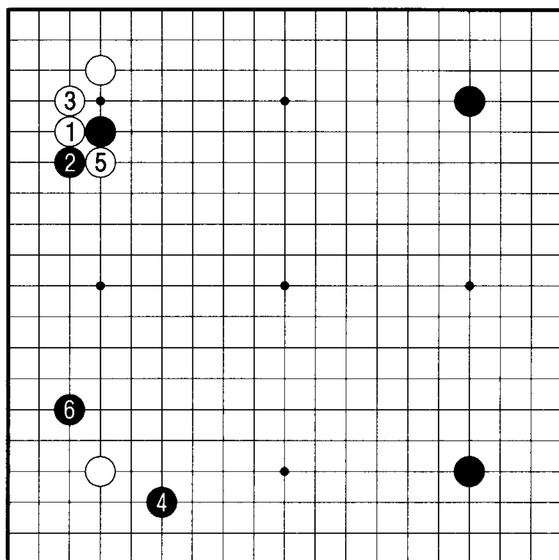
백1로 날일자하고 흑2로 호구쳤을 때 백3으로 전개하는 변화도 가능한 수단이다. 백A에 벌리는 것과 비교하여 어느 쪽이 좋다고 말할 수는 없다.



4도

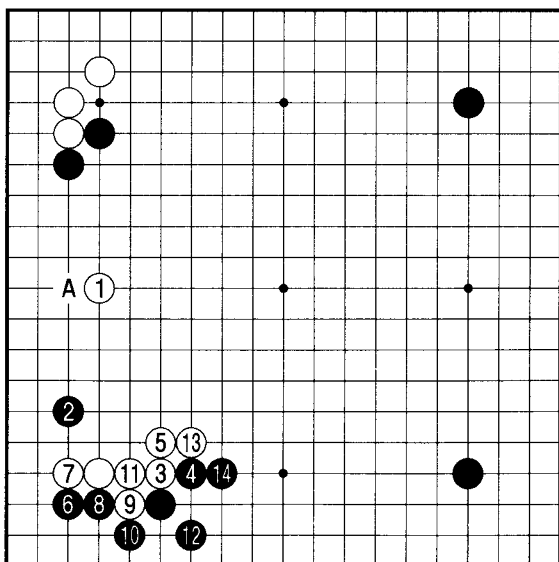
4도(흑, 유연)

백1 때 흑은 2로 날일자해서 유연하게 진행할 수도 있다. 흑2는 급전을 피하는 수법이다.


5도

5도(흑, 활발)

흑4로 걸쳤을 때 백5로 두는 수는 현대바둑에서는 기피하는 수법이다. 흑6으로 양걸침하면 백이 속도감에서 떨어지기 때문이다.


6도

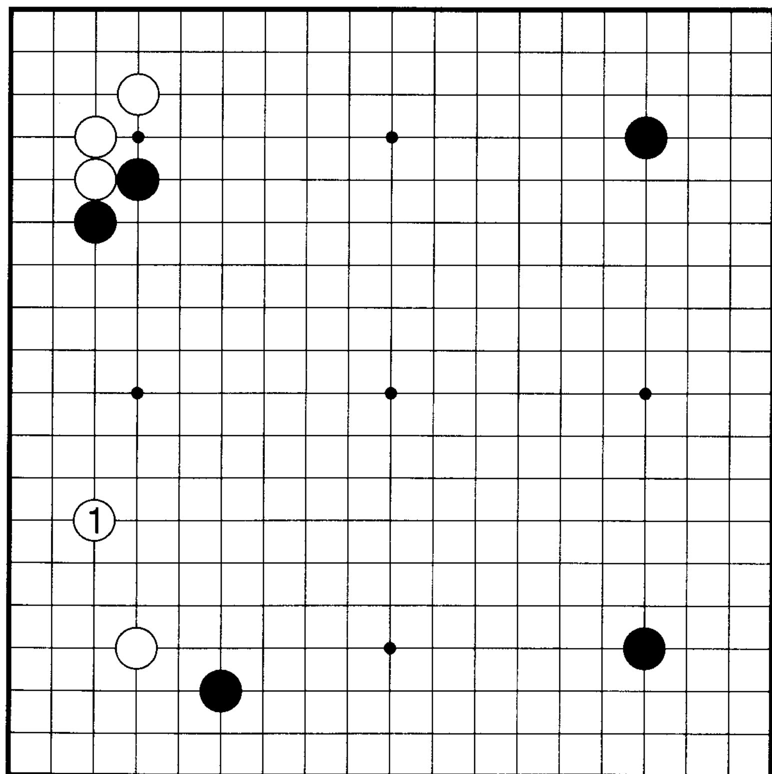
6도(백, 불만)

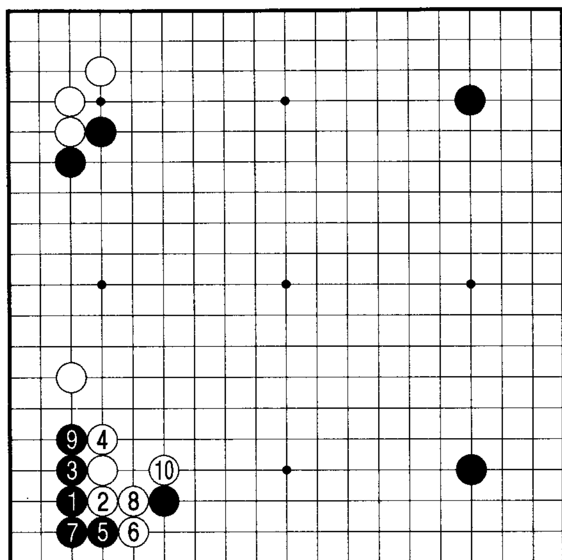
백1로 곧바로 벌리는 변화. 흑2로 양걸침하면 흑4 이하 14까지가 예상되는 수순이다. 예전에는 이 진행을 백도 사용하였으나 현대에는 흑A 등의 약점이 있고 편재형인 관계로 기피하고 있다.

제16형

2연성 포석 16(화점 · 소목 대응) — 유인전술

백1의 눈목자는 3·三 침입을 유도하는 수법이다. 보다 적극적인 진행을 유도하려는 현대바둑의 속성과 부합하여 유행되었다. 그럼 백1 이후의 포석 진행을 검토해 보기로 한다.

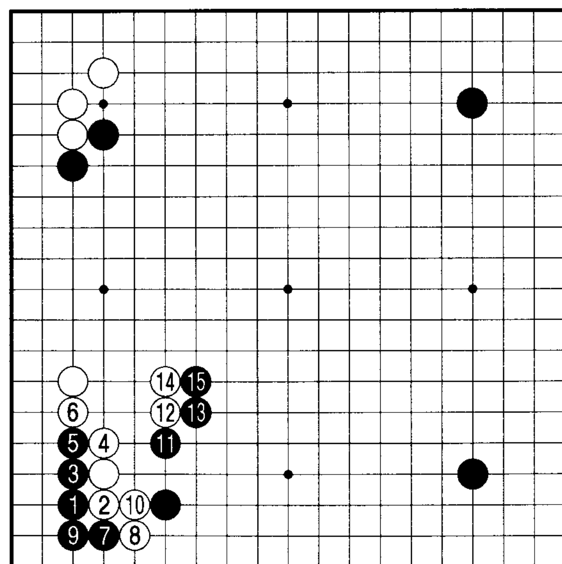




1도

1도(백, 유리)

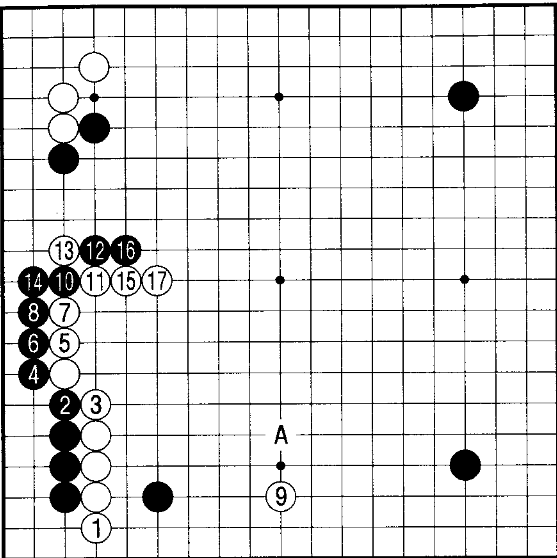
흑1로 3·三 침입하면 백2로 막고 이하 백8까지의 수순은 예정된 수순이다. 눈목자의 취지는 흑9 때 백10으로 흑 한점을 제압하겠다는 것이다.



2도

2도(백, 불만)

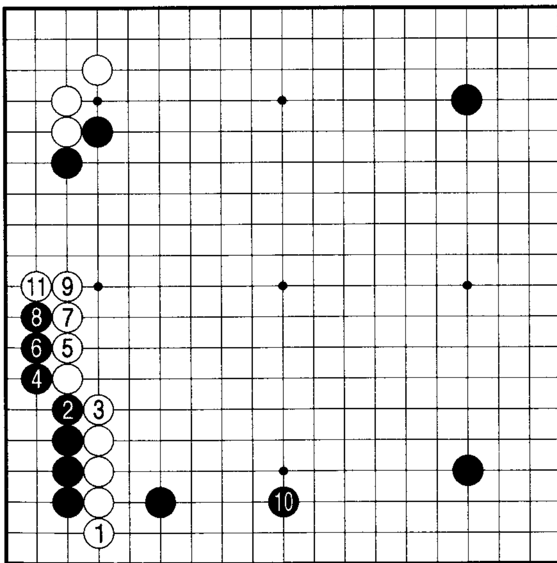
흑5 때 백6으로 받는 것은 예전에 사용된 정석이지만, 이 진행은 현대 바둑에서는 사용하지 않는다. 이하 백15까지 예상된다고 볼 때 흑이 양쪽을 처리하고 있는 모습이다.



3도

3도(최신 수법)

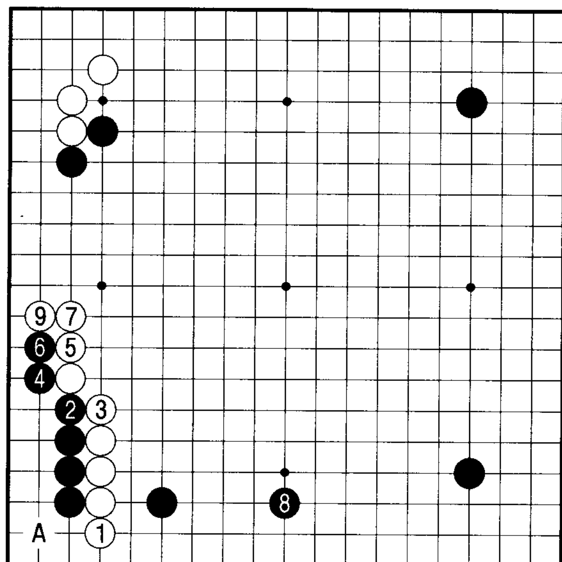
전도의 흑5에 대응하여 개발된 수가 백1이다. 흑에게 2선을 세 번 기게한 후 백9를 점거하는 것이 요령이다. 흑10의 석점머리는 좌변 흑진이 좁으므로 백이 감수할 수 있다. 이후에는 A의 곳이 삭감의 요처가 된다.



4도

4도(백, 불만)

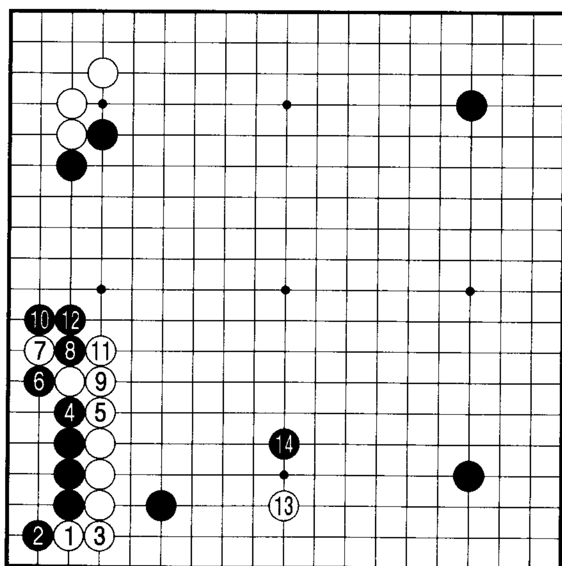
흑8 때 백9로 받는 것은 흑에게 10의 요처를 뺏기게 된다. 백11이 좌하귀 흑의 사활에 선수가 되지 않으므로 백은 포석에서 한발 늦게 된다.



5도

5도(흑, 불리)

흑도 4·6으로 두번만 긴 후 8을 급히 서두르면 백9에 의해 선수로 봉쇄당한다. 백이 A로 뛰면 귀의 흑이 살지 못하기 때문이다. 이 결과는 백이 선수로 두텁게 처리한 모습이다.



6도

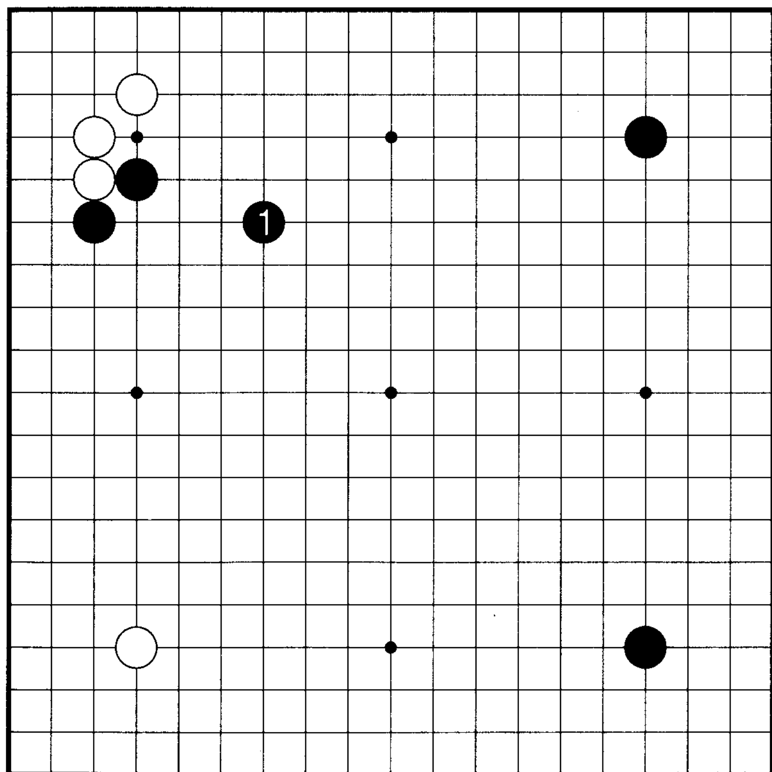
6도(백, 불리)

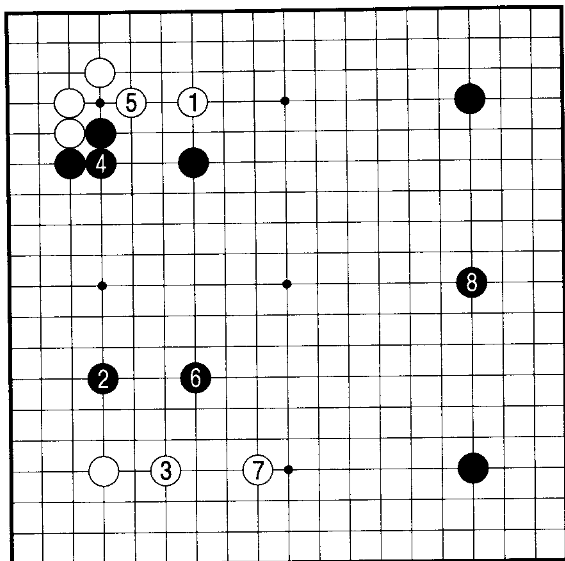
백1·3의 젖혀이음은 옛 정석으로 여기서는 사용할 수 없다. 이하 흑12까지 백이 선수처리한 후 백13의 자리를 차지하더라도 흑에게 14로 삭감당하면 집이 부족하게 된다.

제17형

2연성 포석 17(화점 · 소목 대응) — 다케미야류

흑1의 눈목자는 2연성과 연관하여 대규모 진영을 형성시키려는 착상이다. 일본의 다케미야(武宮正樹)가 즐겨 쓰는 수법이다. 그럼 흑1 이후의 포석 진행을 검토해 보기로 한다.

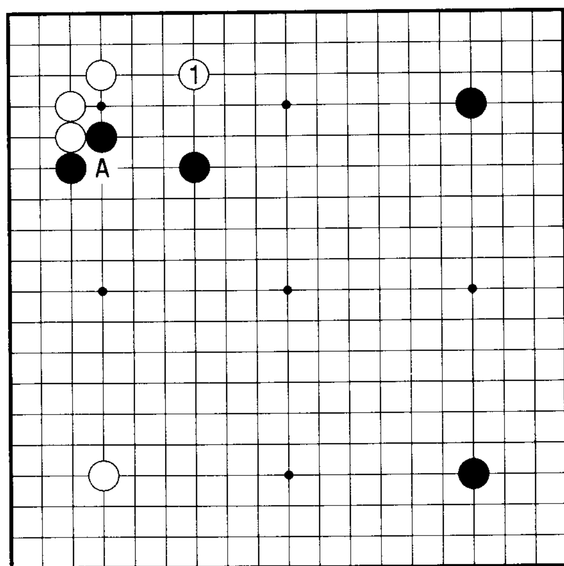




1도

1도(흑, 대모양)

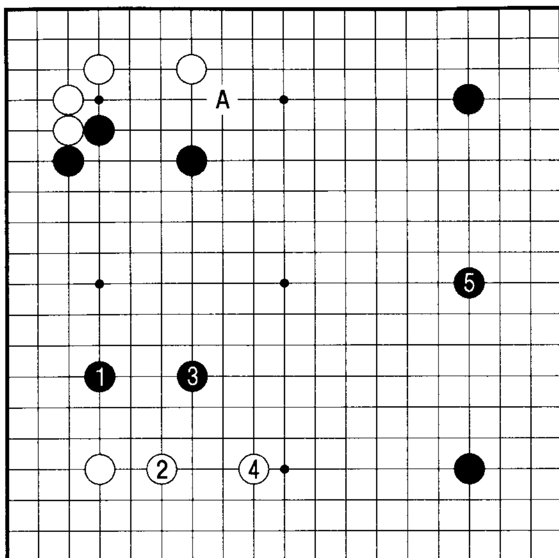
백1로 응수하면 흑2·4·6의 수순을 거쳐 모양을 키워 나가는 것이 요령이다. 다음 흑8로 3연성을 완성한다. 수순 중 흑4 때 백5는 생략할 수 없다.



2도

2도(백의 책략)

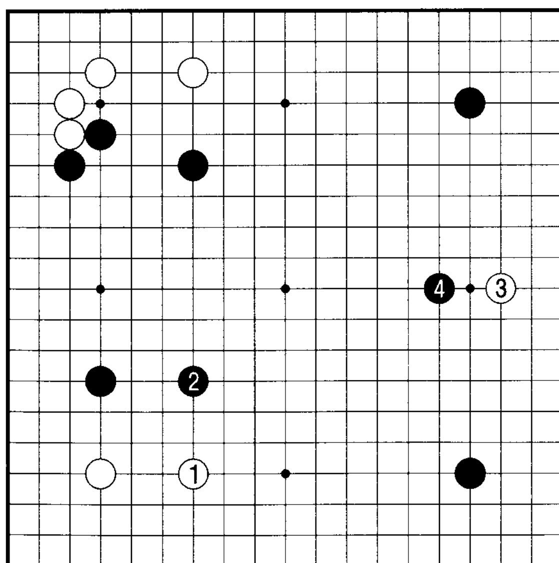
백은 1로 두는 것이 약간 낫다. A로 흑이 이을 때 백은 가일수할 필요가 없기 때문이다.



3도

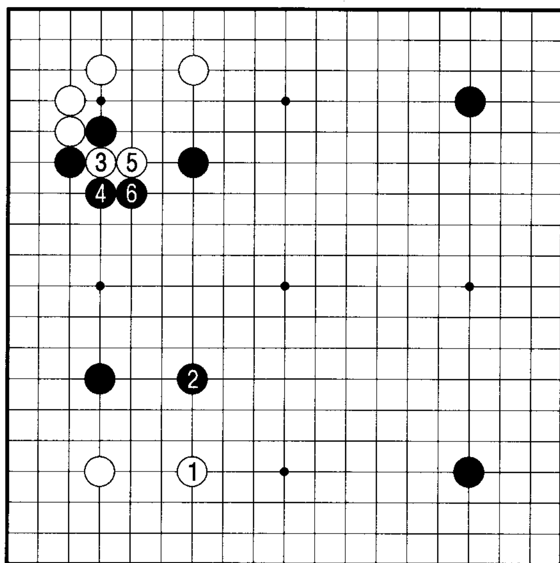
3도(일관된 작전)

그래도 흑은 1·3으로 일관성있게 진행하는 것이 좋다. 백2·4로 받을 때 흑5로 역시 삼연성을 펼친다. 이 다음 흑에게는 A로 어깨짚는 수단이 남아 있다.


4도

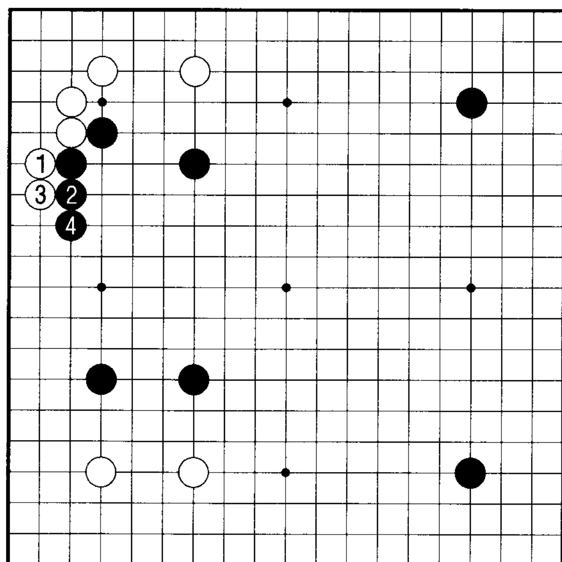
4도(백의 변화)

백은 1로 두어 한수로 귀를 점거하고 흑2로 모양을 키울 때 백3에 갈라칠 수도 있는데, 그래도 흑은 4에 모자하여 두게 된다. 이러한 흐름의 진행이 다케미야류라 할 수 있다.


5도

5도(백, 무리)

백1, 흑2 때 백3의 절단은 흑을 두텁게 만들어 줄 뿐이다. 흑4·6으로 벽을 만드는 것이 요령이다.


6도

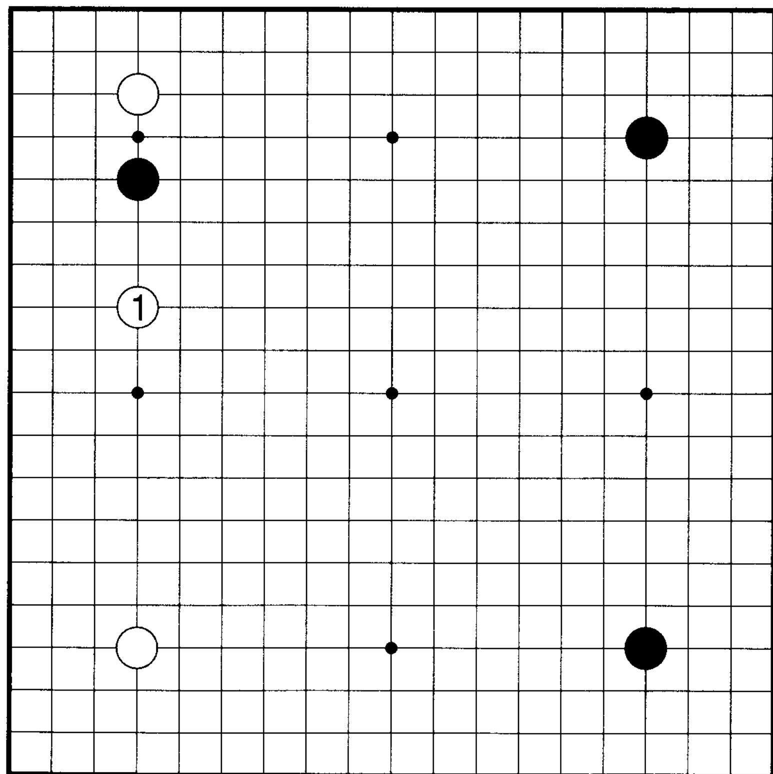
6도(흑, 두터움)

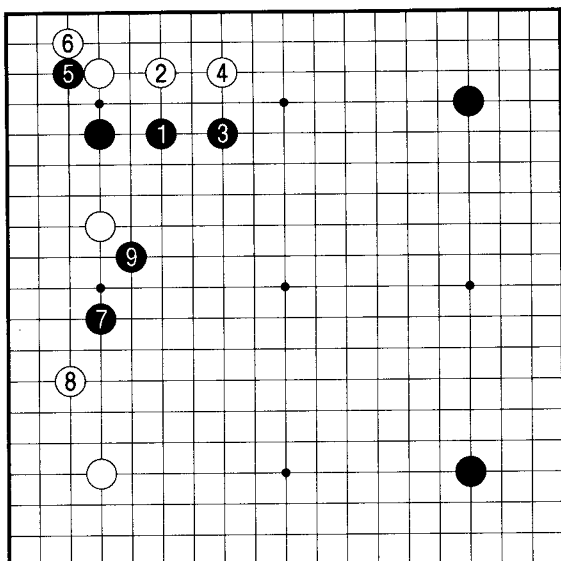
백1로 젖히는 것도 시기가 아니다. 흑2·4로 중앙쪽이 점점 두터워질 뿐이다.

제18형

2연성 포석 18(화점 · 소목 대응) — 두칸 높은 협공

백이 국면을 세분시키고자 할 때 백1의 협공을 선택하는 경우가 있다. 그럼 백1로 협공한 이후의 포석 진행을 검토해 보기로 한다.

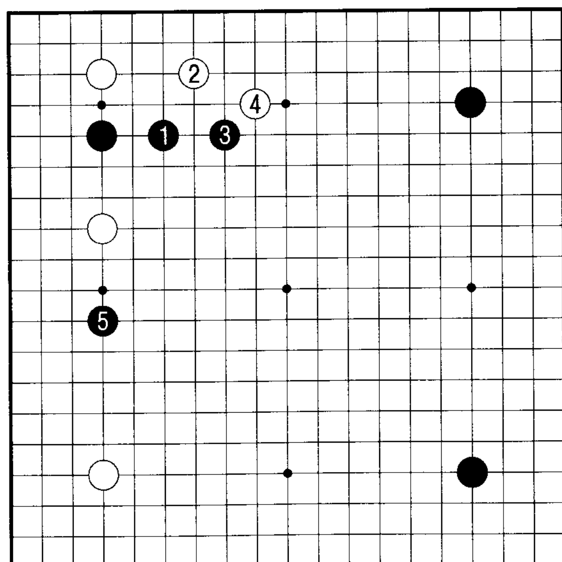




1도

1도(간단명료)

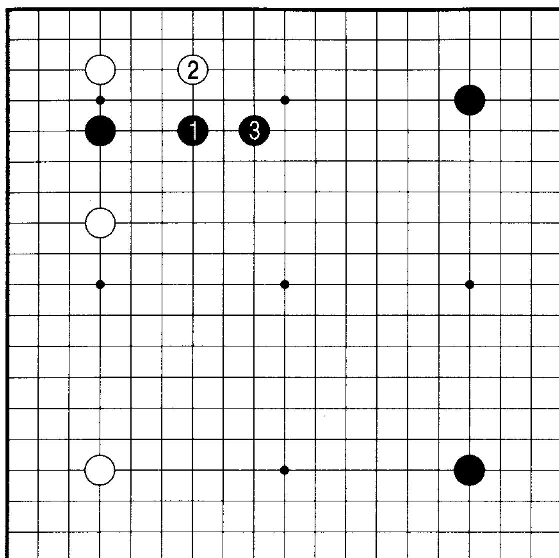
흑은 두칸 높은 협공에 대해 국면을 단순화시키려면 1로 한칸 뛰는 진행이 좋다. 백2로 받으면 흑3, 백4를 교환한 뒤 흑5로 하나 붙여 응수를 묻는 것이 요령이다. 계속해서 백6으로 받으면 이하 흑9까지 상용화된 포석 형태.



2도

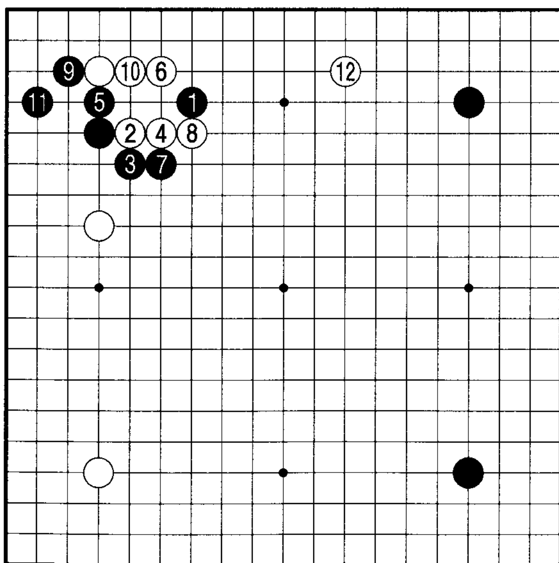
2도(대동소이)

흑1에 대해 백2로 두어도 진행은 전도와 비슷하게 된다. 흑3으로 한번 더 뛰고 5로 협공하는 것이 요령이다.


3도

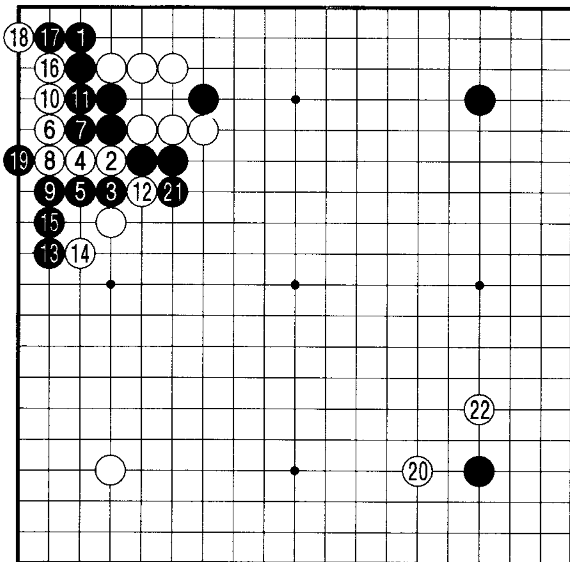
3도(더 단순한 진행)

흑은 더 단순한 진행을 원하면 1·3으로 두는 것도 일책이다.


4도

4도(집에 민감)

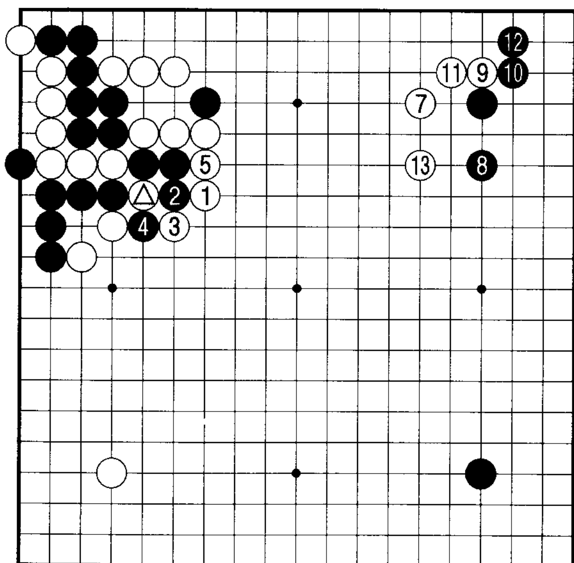
흑1은 귀를 뺏기지 않으려는 정석선택이다. 이하 백12까지의 결과는 호각이다. 수순 중 백12의 자리가 이 경우의 적절한 벌림이다.



5도

5도(유행정석)

흑1의 뻗음은 유행정석이며, 이 진행에서 백은 축머리를 이용하거나 싸바르는 수법 중 하나를 선택하게 된다. 흑19까지 진행되었을 때 백20·22가 축머리를 이용한 작전이다.



6도

❻…△

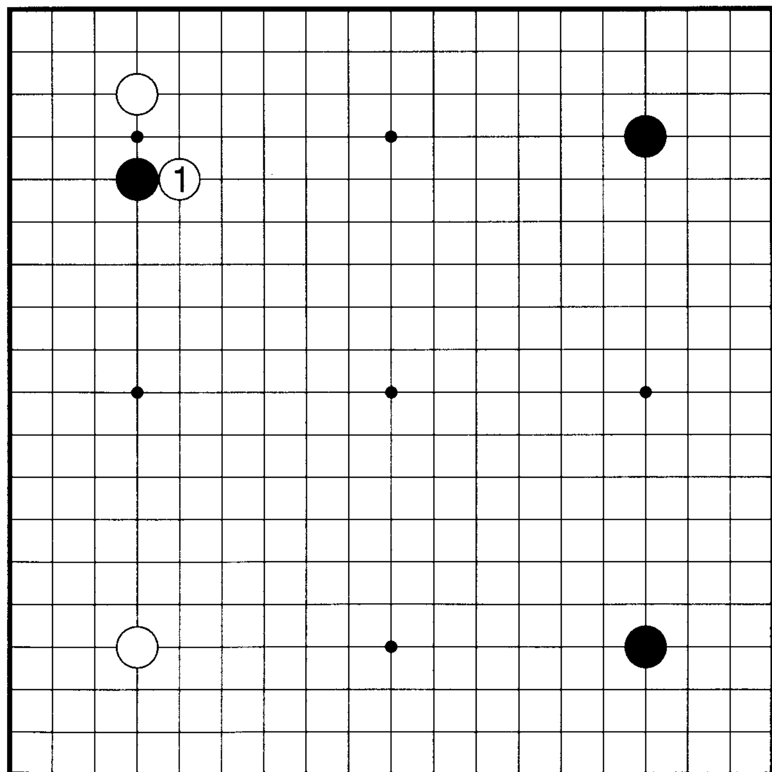
6도(백, 사석작전)

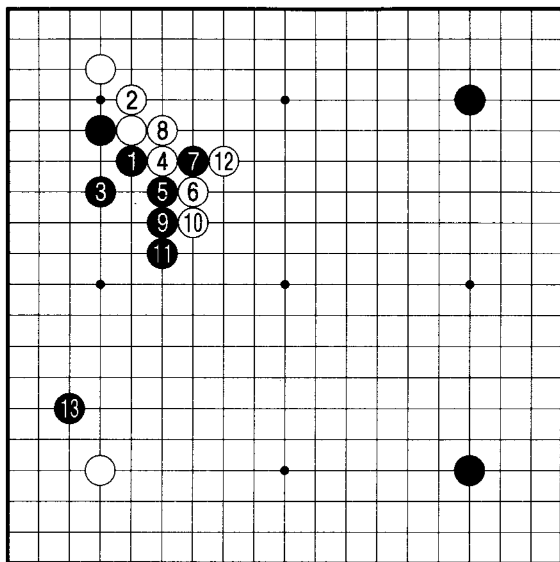
백1로 씌워 이하 흑6까지 싸바르고 백7로 전환하는 것도 일책이다. 이하 백13까지 흑 실리와 백 세력이 어울린 쌍방 호각의 갈림이다.

제19형

2연성 포석 19(화점 · 소목 대응) — 위로 붙이기

백1로 위를 붙이는 형은 흑의 2연성을 약화시키려는데 그 목적이 있다. 그럼 이후의 포석 진행을 검토해 보기로 한다.

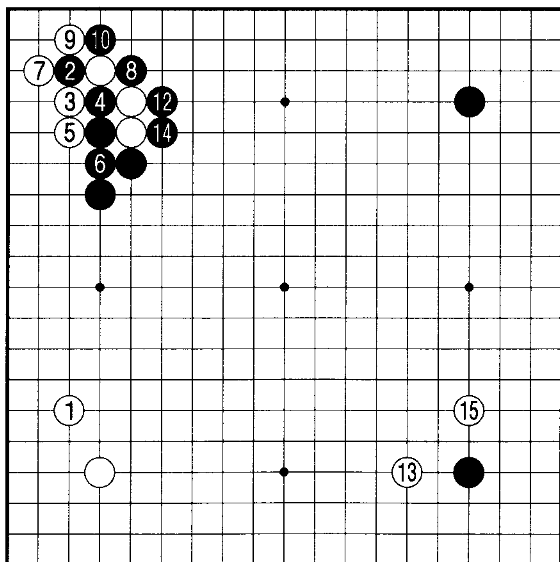




1도

1도(보편적 진행)

흑1로 젖히면 백2로 끌고 이하 흑13까지가 예상되는 수순이다. 이 결과 백은 흑의 2연성이 3연성으로 발전하는 것을 완화시켰으나 흑도 13의 요처를 걸쳐 호각이다.

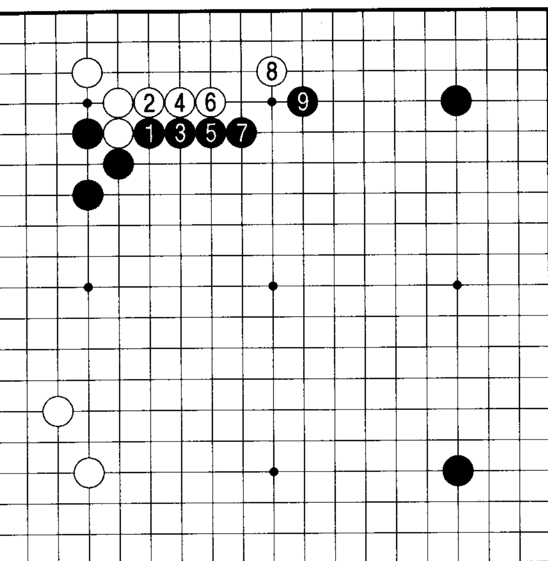


2도

⑪ … ❷

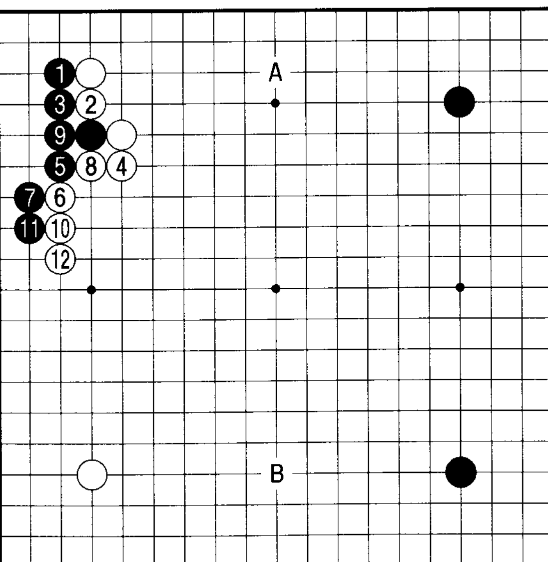
2도(우칭위엔류)

백1로 지키면 흑2 이하의 진행이 예상된다. 흑12로 몰았을 때 축머리를 이용하여 백13·15로 발빠르게 행마하는 것이 우칭위엔류라 할 수 있다.



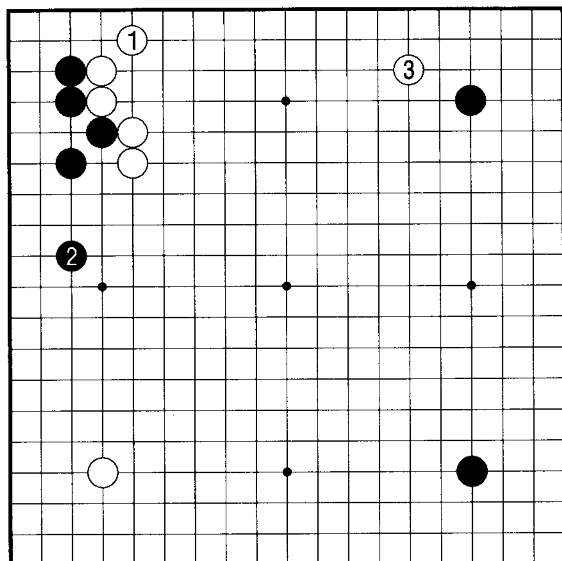
3도(흑의 작전)

흑은 2연성을 고려하여 1로 젖혀 두텁게 중앙을 경영하는 것도 일책이다. 백2로 받으면 이하 흑9까지 2연성이 살아난다.



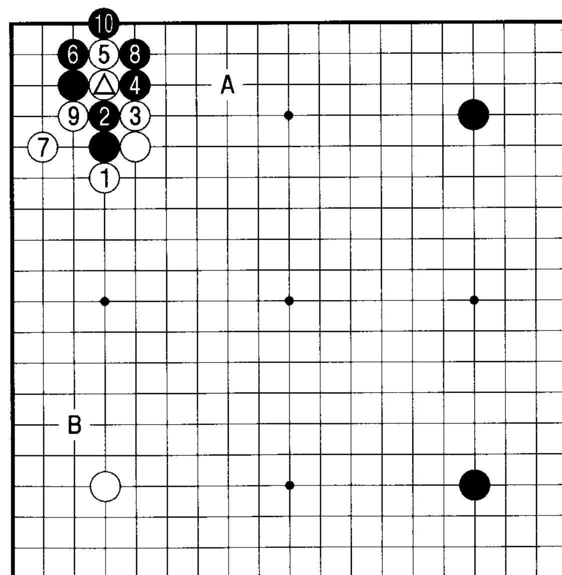
4도(백, 불만)

흑1로 되붙이는 정석도 좋다. 이하 백12까지 진행되면 흑의 선수정석이므로 A, B 중 한 곳을 흑이 선점하게 된다. 이 결과는 흑이 실리를 차지한 후 백의 세력을 견제할 수 있어 백의 불만이다.



5도(백의 별책)

백은 1에 두어 흑2를 강요한 후 3에 걸쳐 가는 작전이 전도보다는 낫다.



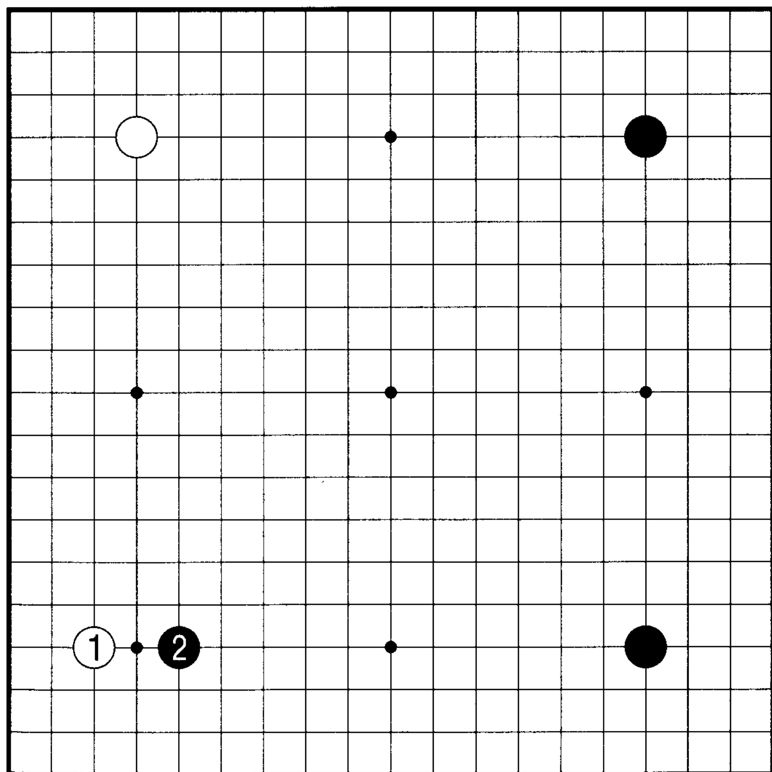
6도(정석)

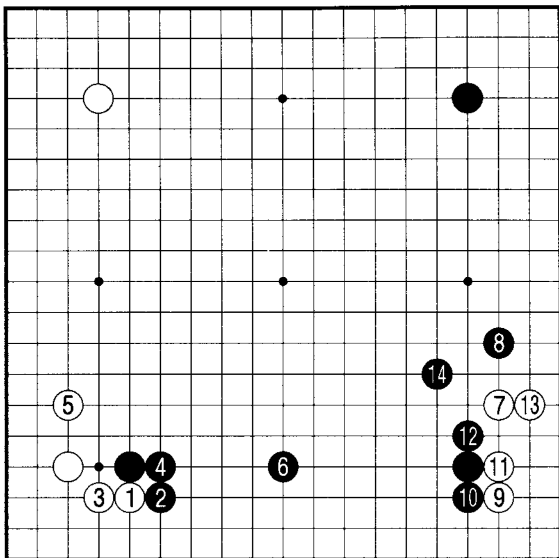
백1로 젖히면 백11까지의 진행이 예상된다. 이후 흑은 A나 B의 곳 중 한 곳을 선택하게 된다.

제20형

2연성 포석 20(화점·소목 대응) — 2연성을 마주보는 소목

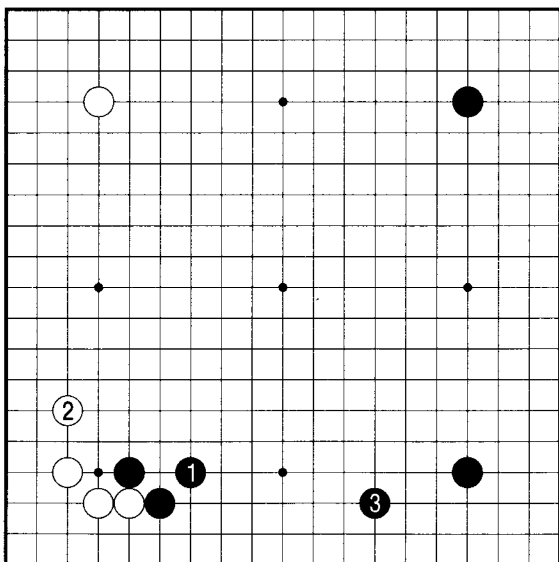
백1의 2연성을 바라보는 소목은 3연성을 방해하는데 목적이 있다. 흑2 대신에 3연성을 두면 백이 이곳을 굳히게 되어 3연성이 빛을 잃는다. 그럼 흑2로 걸친 이후의 포석 진행을 알아보기로 한다.




1도

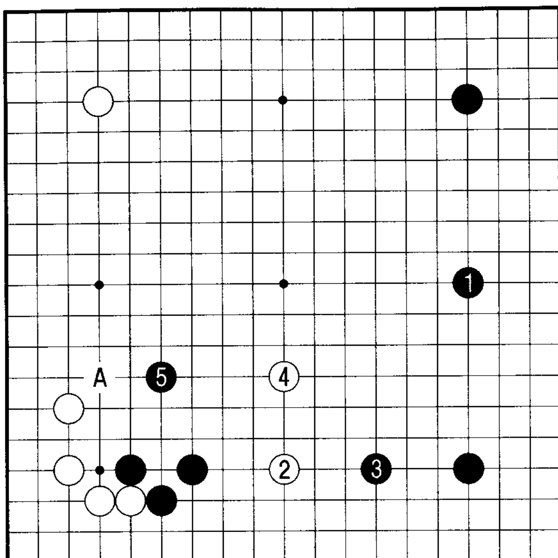
1도(상용 포석)

백1로 붙이면 흑2, 백3을 교환한 후 흑4로 잇는 것이 보편적인 수법이다. 이하 흑14까지 흑 세력대 백 실리의 호각의 진행이다.


2도

2도(다케미야류)

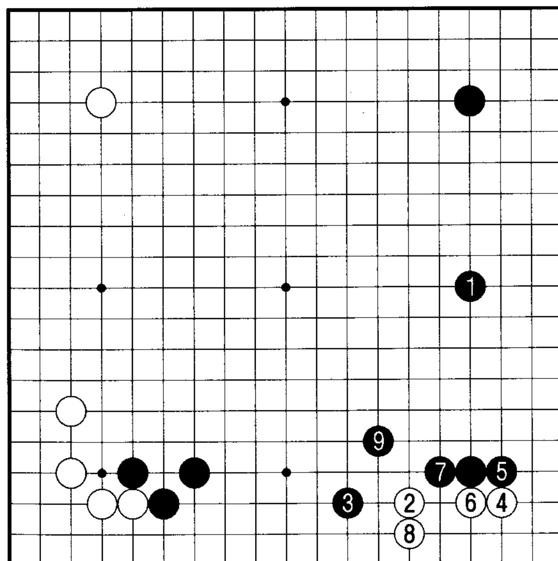
흑1의 호구로 지킨 후 3으로 폭넓게 포진하는 것은 이른바 다케미야류이다. 흑1·3은 정석만으로는 설명할 수 없는 포석의 균형 감각이다.



3도

3도(폭넓은 작전)

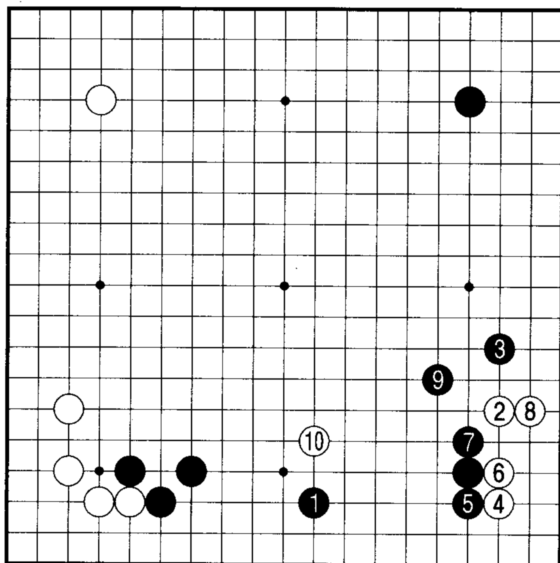
흑1로 3연성을 펼친 다음 백2의 갈라침에는 흑3으로 다가서서 백4를 기다려 흑5로 진출하는 것도 다케미야류다. 흑은 언제든지 A의 어깨짚기가 보장되어 공격대상이 아니다.



4도

4도(흑, 세력작전)

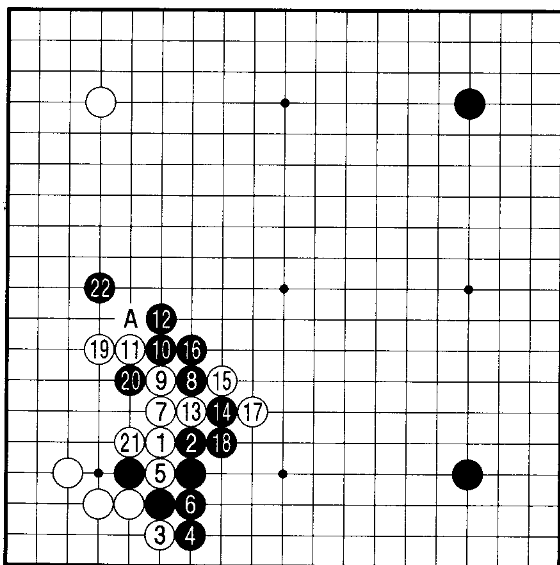
흑1로 3연성을 펼쳤을 때 백2의 걸침에는 흑3으로 협공한 다음 이하 흑9까지 우변에서 중앙에 이르는 세력권을 형성한다.



5도

5도(정석선택의 오류)

흑1의 지킴은 정석이지만 이 경우 잘못된 선택이다. 계속해서 백2로 걸치면 이하 흑9까지 상용화된 진행인데, 백에게 10쪽의 삭감을 당하면 세력권의 발전을 기대할 수 없게 된다.



6도

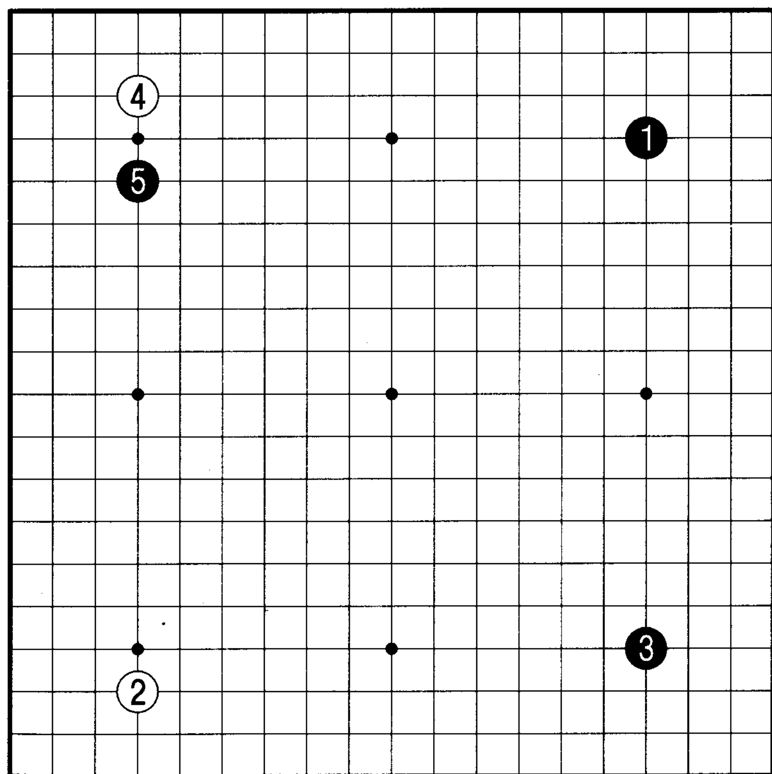
6도(실리대 세력)

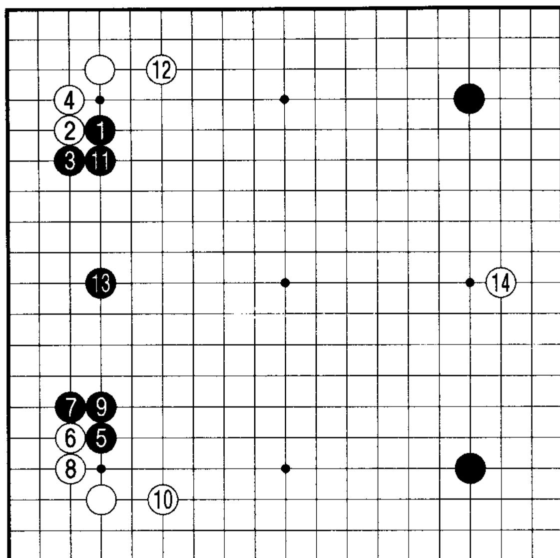
백1로 응수를 엿보는 수도 가능하다. 계속해서 흑2 이하의 수순은 한때 유행하던 정석진행이다. 흑22까지 흑 세력과 백 실리가 극명하게 구분된다. 수순 중 흑20의 끊어둠에 유의해야 한다. 흑22로는 A로 계속 압박할 수도 있다.

제21형

2연성 포석 21(향소목 대응) — 한칸 걸침

흑의 2연성 포석에 대해 백이 향소목으로 맞선 포석 형태이다. 이때는 흑이 어느쪽으로 걸쳐도 무방하다. 흑5로 높게 걸친 수는 우변 2연성 포석을 고려한 작전이다.

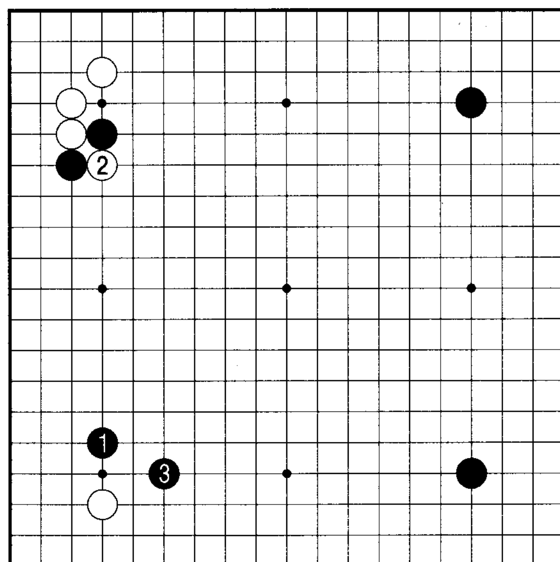




1도

1도(세력대 실리)

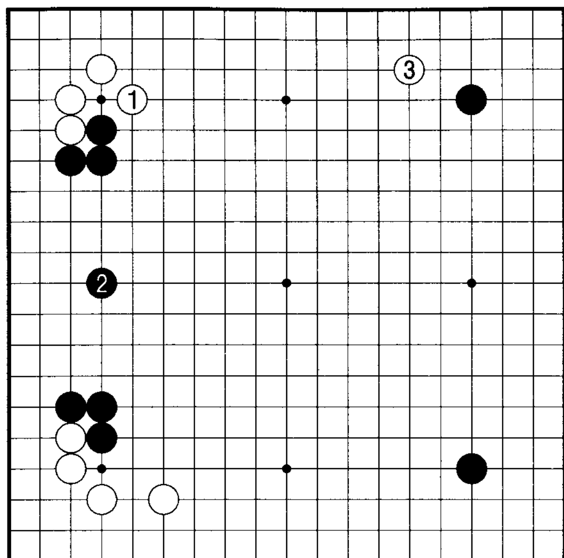
흑1로 걸치면 백2로 붙이는 것이 가장 상식적인 정석 선택이다. 흑은 3으로 젖힌 후 백4 때 흑5로 좌하귀에 재차 걸치는 것이 좋은 작전이다. 백6·8을 기다려 이하 흑13까지 처리하면 좌변을 능률적으로 구축한 모습이다. 백은 14로 갈라쳐 유연한 포석을 둘 수 있다.



2도

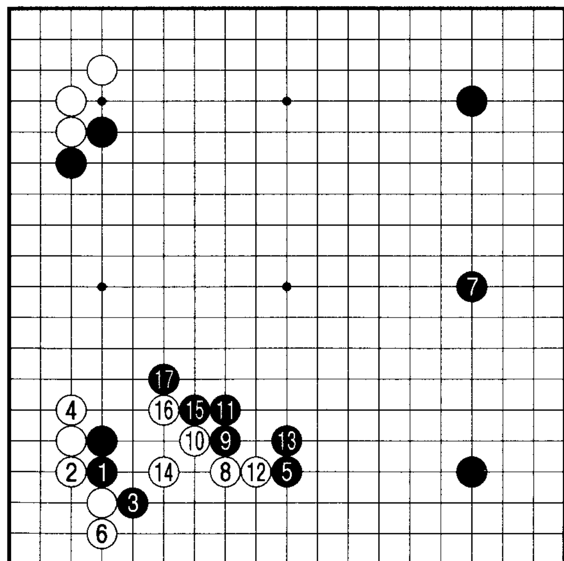
2도(흑, 만족)

전도의 수순 중 흑1로 걸쳤을 때 백2로 끊는 것은 의문이다. 흑3으로 날일자해서 백 한점을 핍박하면 이 결과는 흑이 세력으로 한발 앞서는 포석이다.


3도

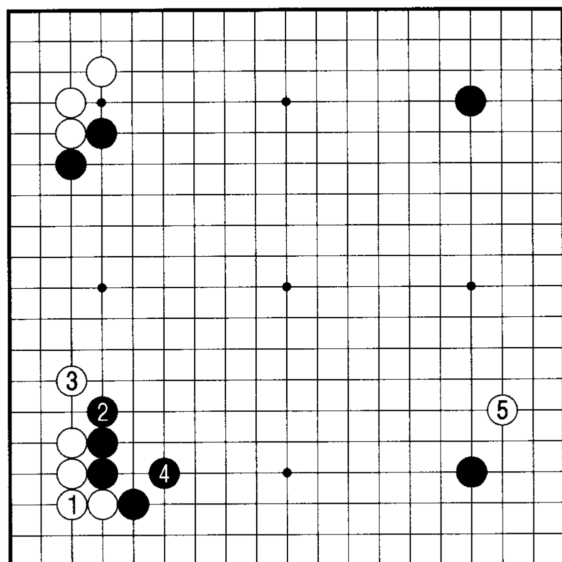
3도(우칭위엔류)

1도의 수순 중 백은 어느 한쪽을 1로 둔 다음 백3으로 걸쳐가는 수도 가능하다.


4도

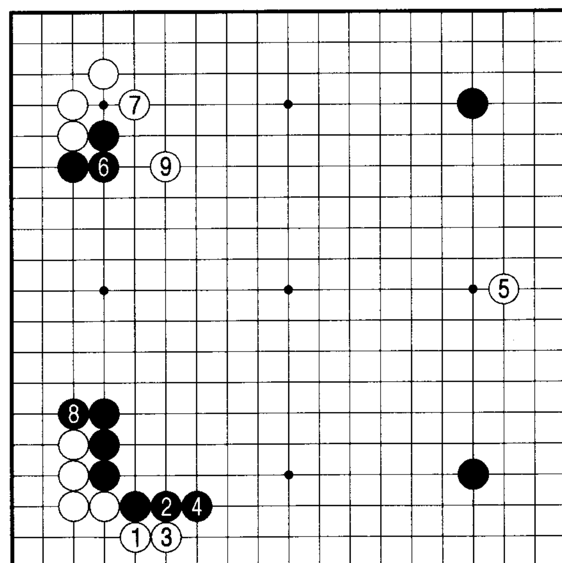
4도(흑, 세력작전)

흑은 1로 치받고 이하 백6까지의 상용 진행을 거쳐 흑7로 대세력작전을 구사하는 것도 일책이다. 백8로 침입하는 것은 흑17까지 사석작전을 하여 대모양을 구축하는 것이 좋다.


5도

5도(백의 방법)

전도와 같은 대모양을 주지 않으려면 백은 1로 잇고 3으로 두는 것이 무난하다. 계속해서 흑4로 호구치고 백5로 걸치는 포석 진행이 예상된다.


6도

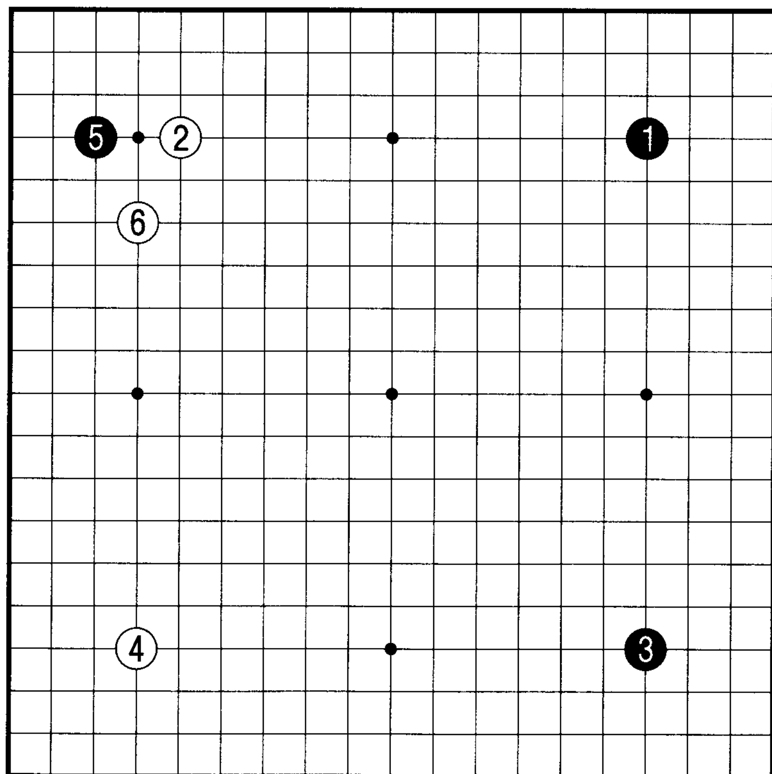
6도(유연한 포석)

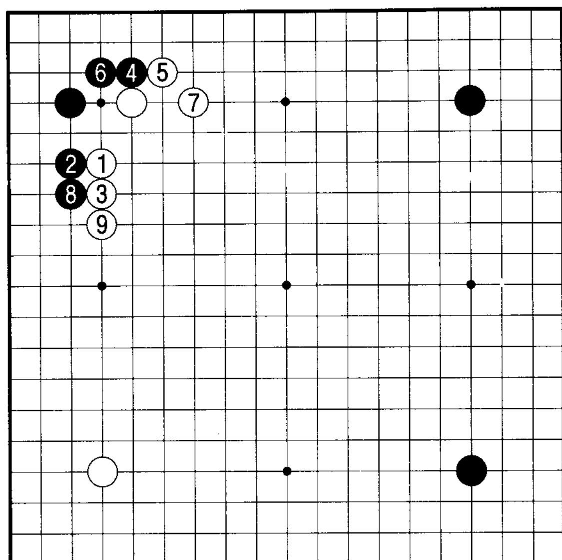
백1로 아래를 젖힐 수도 있다. 흑4까지 교환한 후 백5로 갈라치면 유연한 포석을 이끌 수 있다. 계속해서 흑6으로 이으면 백7로 마늘모한 뒤 흑8과 백9를 맞보기로 하게 된다.

제22형

2연성 포석 22(화점 · 고목 대응) — 소목 걸침

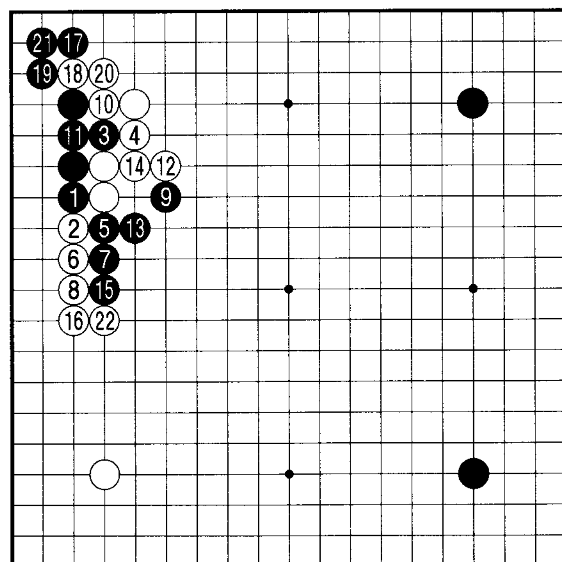
흑의 2연성 포석에 대해 백은 고목과 화점으로 맞선 포석 형태이다. 흑5로 걸치자 백6으로 씌운 장면인데 이후의 포석 진행을 검토해 보기로 한다.




1도

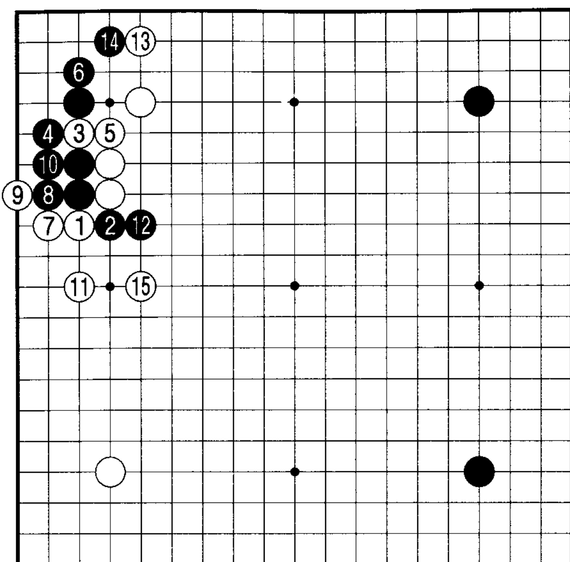
1도(세력대 실리)

백1로 씌웠을 때 흑2로 붙인 것은 하나의 처리법. 계속해서 백3으로 뻗고 이하 백9까지의 진행이라면 전형적인 세력대 실리의 포진이다.


2도

2도(전투형 포진)

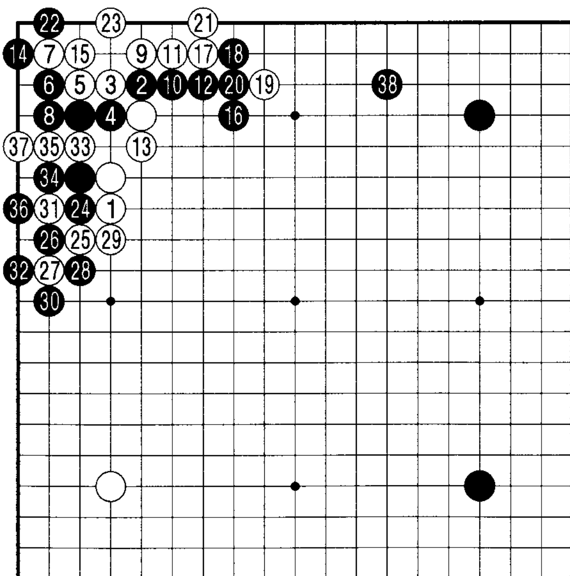
흑1 때 백은 강력하게 2로 젖혀 싸울 수도 있다. 이때는 흑3으로 호구친 후 5에 끊는 것이 좋은 수순으로 이하 백22까지가 예상되는 진행이다. 이 형태는 피차 어려운 싸움.



3도

3도(흑, 불만)

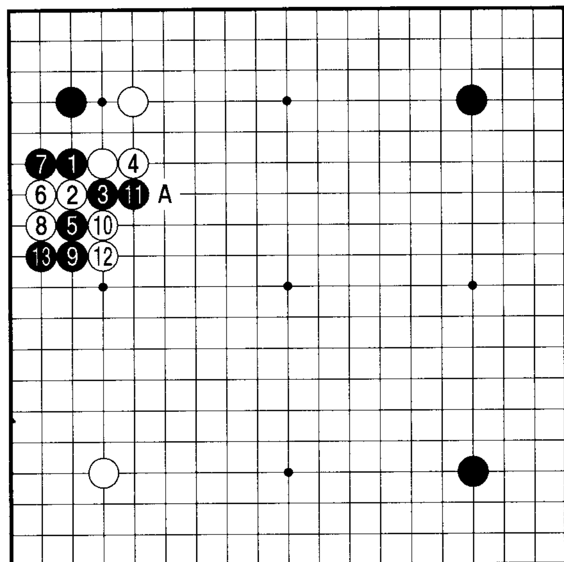
백1로 젖혔을 때 단순하게 흑2로 절단하는 것은 수순착오이다. 백은 3·5로 끼워 잇는 것이 기민한 선수활용으로 이하 15까지 유리한 싸움을 전개할 수 있다.



4도

4도(호각의 진행)

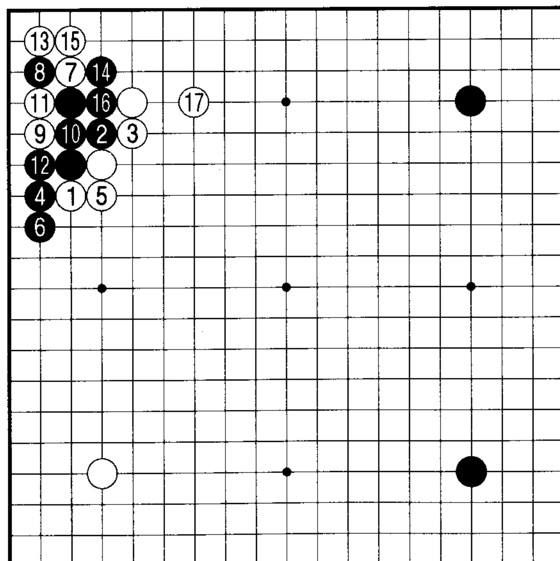
백1로 뻗었을 때 흑2로 붙이는 변화이다. 이때 백이 10으로 젖히면 평범하지만 3으로 젖히면 복잡한 진행이 된다. 이하 흑38까지가 정석적인 진행인데 피차 불만없는 갈림이다.



5도

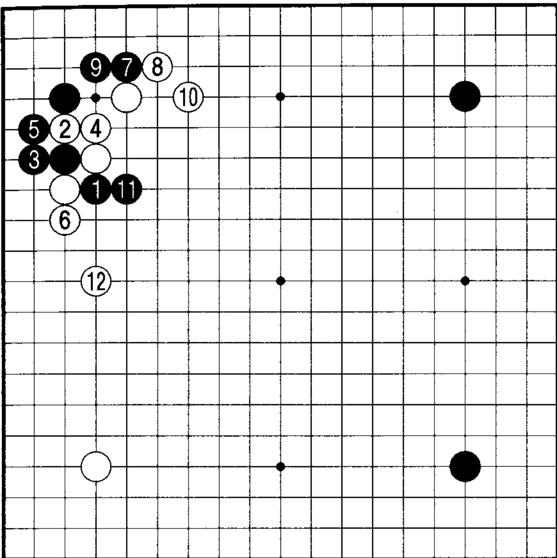
5도(축관계)

흑1로 붙였을 때 곧장 백2로 젖히는 수는 축관계가 중요하게 작용한다. 계속해서 흑3으로 끊은 것은 당연한데 백4로 뻗은 수가 의문수. 이하 흑13까지의 진행이면 A의 축이 성립하지 않는 만큼 백이 불리하다.


6도

6도(흑, 속수)

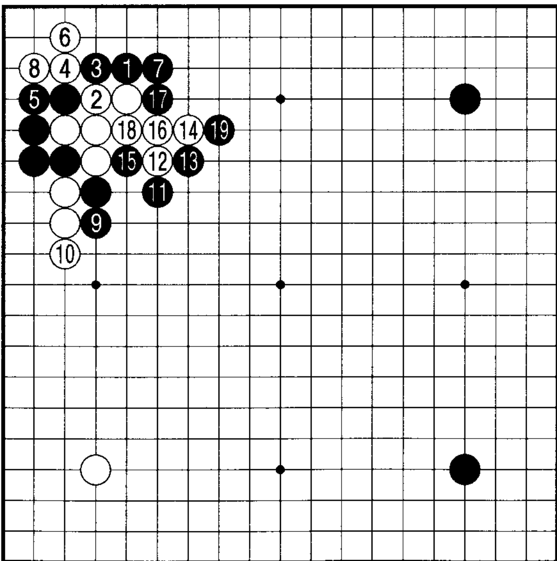
백1로 젖혔을 때 흑2로 호구친 후 4에 젖히는 것은 전형적인 속수이다. 백5, 흑6 때 백7로 붙이는 것이 예리한 수로 흑8을 기다려 백9가 급소가 된다. 이하 백17까지 처리하면 이 결과는 백이 우세하다.



7도

7도(백의 수순)

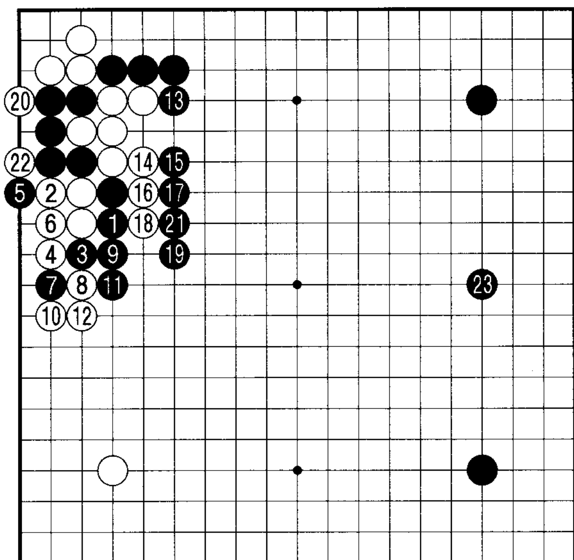
흑1로 끊었을 때 축이 불리한 백은 2로 단수친 후 4에 잇는 것이 수순이다. 계속해서 흑5로 넘고 이하 백12까지 전투가 되는데 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.



8도

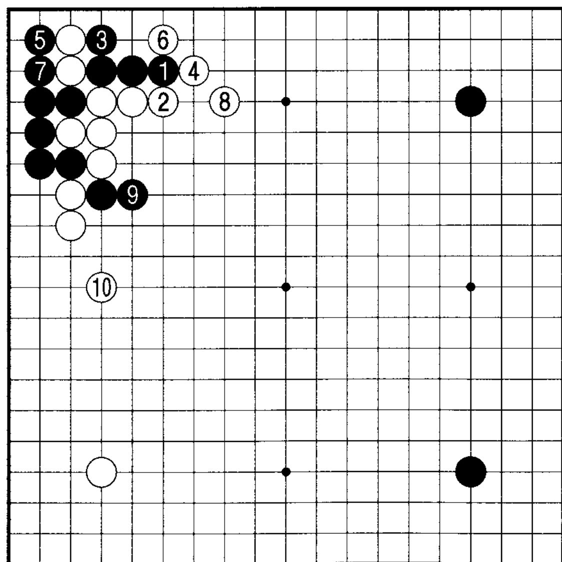
8도(백, 죽음)

전도의 수순 중 흑1로 붙였을 때 백은 2·4로 끊고 싸우는 것도 가능하다. 그러나 백6, 흑7 때 백8이 과수이다. 흑이 9로 민 후 이하 19까지 공격하면 백 전체가 잡힌 모습이다.


9도

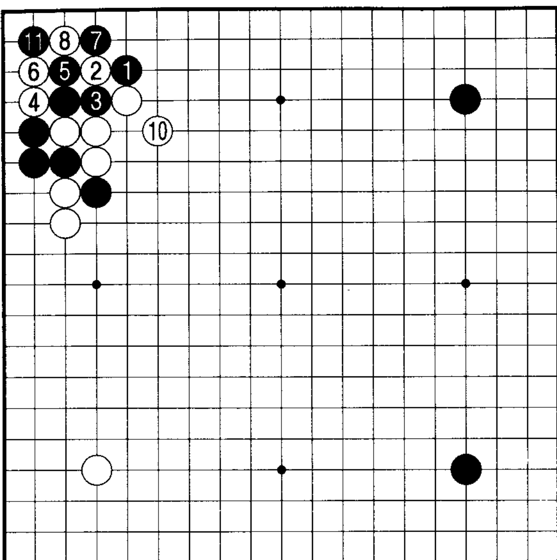
9도(흑, 철벽)

흑1 때 백2로 막으면 전도와 같은 진행은 피할 수 있다. 그러나 흑3으로 젖힌 후 이하 백22까지 선수로 철벽을 구축하면 이 결과는 백이 망한 모습이다.


10도

10도(백의 정수)

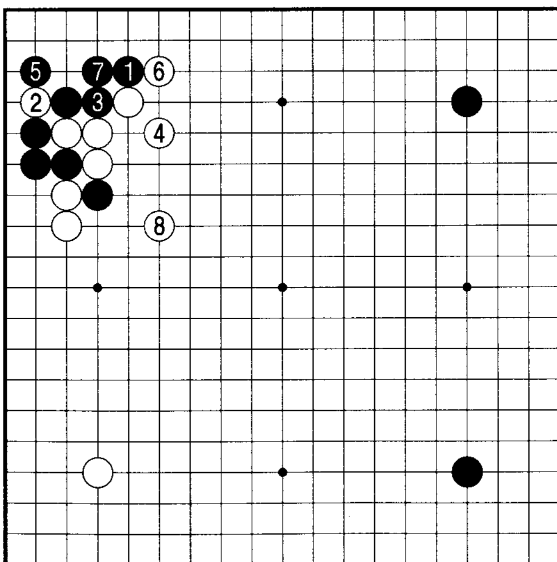
흑1 때 백은 2로 막는 것이 정수이다. 계속해서 흑3으로 막고 이하 백10까지가 필연적인 수순인데 쌍방 불만없는 포석 진행이다.



11도

11도(백의 손해)

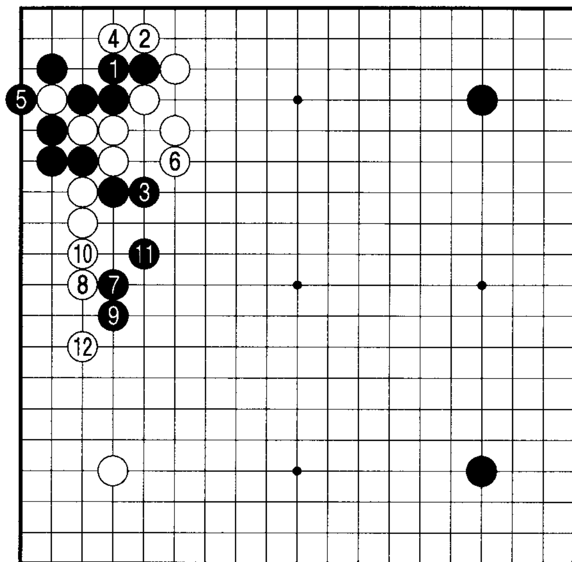
흑1 때 백2로 젖히는 수는 성립하지 않는다. 흑은 3으로 끊은 후 이하 11까지 실리를 차지해서 충분한 모습이다.



12도

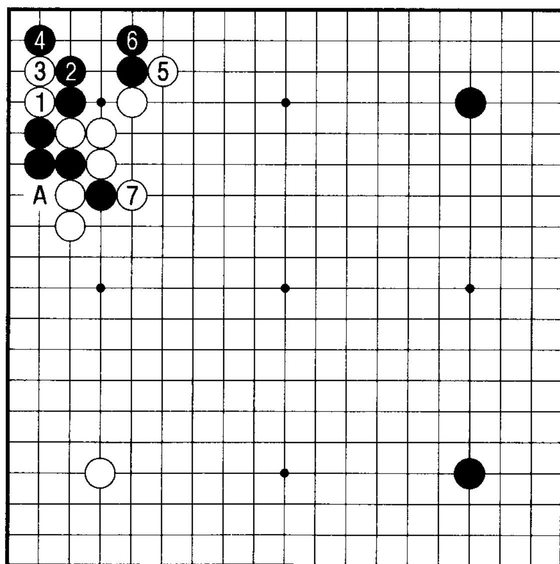
12도(백, 활용수단)

흑1로 붙였을 때 백은 2로 끊는 것이 절묘한 활용수단이다. 계속해서 흑3으로 치받고 이하 백8까지가 기본형인데 쌍방 불만없는 갈림이다.


13도

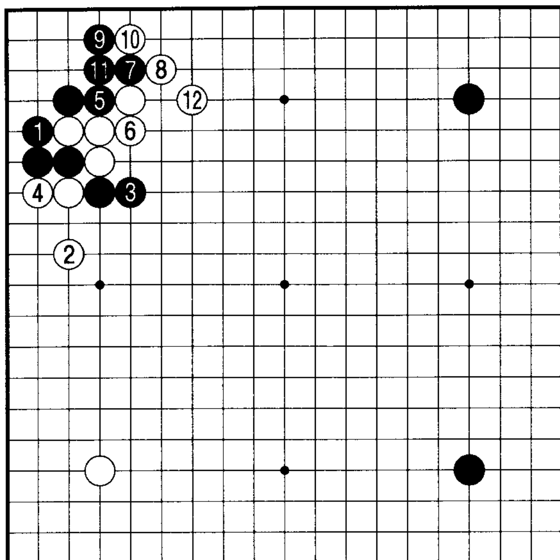
13도(중앙전)

전도 이후 흑1에는 백2로 젖혀 흑의 응수를 묻는 것이 재미있는 수이다. 계속해서 흑3으로 뻗은 것은 기세의 진행인데 이하 백12까지 쌍방 어려운 중앙전이 된다.


14도

14도(호각)

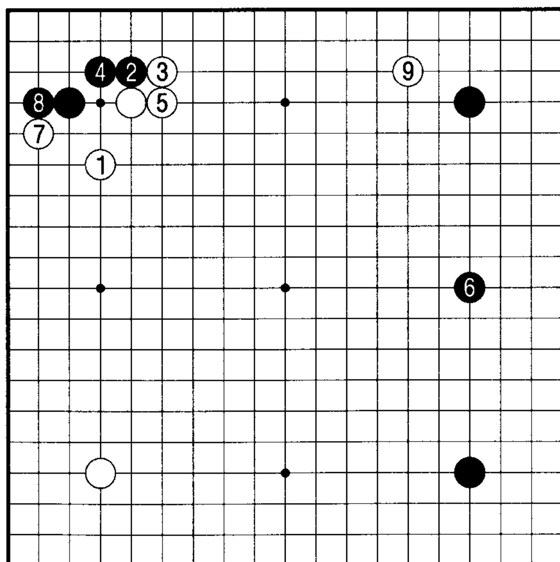
백1로 끊었을 때 흑2로 뻗는 수도 고려할 수 있다. 계속해서 백은 3으로 키워 죽인 후 이하 7까지 처리하는 것이 요령으로 장차 A의 선수활용을 보장받고 있다.



15도

15도(백의 변화)

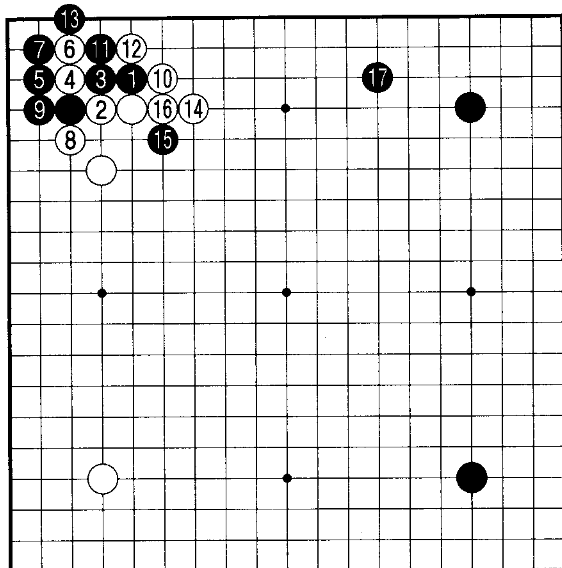
흑1로 이엇을 때 백은 2로 한칸 뛰는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 뻗고 백4 이하 12까지가 기본형인데 정석적인 진행으로 인정받고 있다.



16도

16도(흑, 간명책)

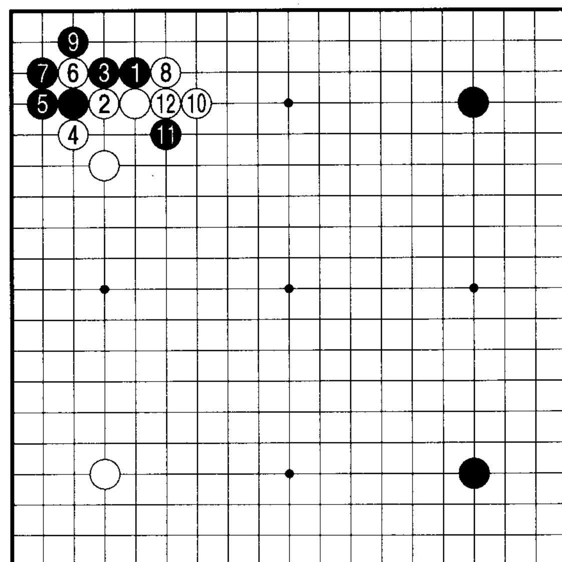
백1 때 흑2로 붙이는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 젖힌다면 이하 흑4로 뻗은 후 백5 때 흑6으로 손을 돌리는 것이 요령이다. 백7, 흑8의 교환은 언제든 백의 권리이며 백9까지 예상되는 포석 진행이다.



17도

17도(호각)

흑1로 붙였을 때 백은 2·4로 끊는 수도 가능하다. 계속해서 흑5로 단수치고 이하 흑17까지 실전에 흔히 등장하는 포석 진행이다.



18도

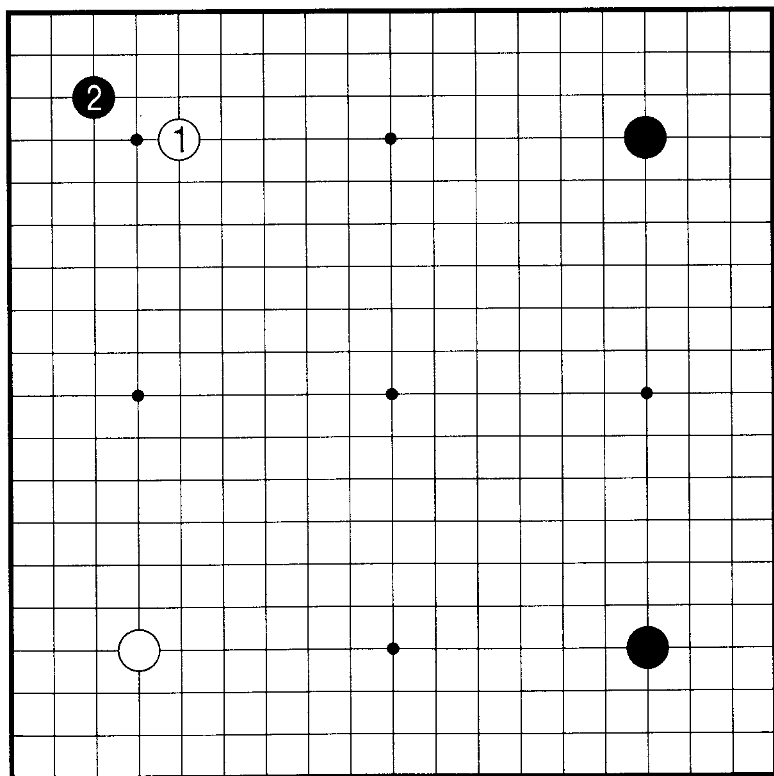
18도(대동소이)

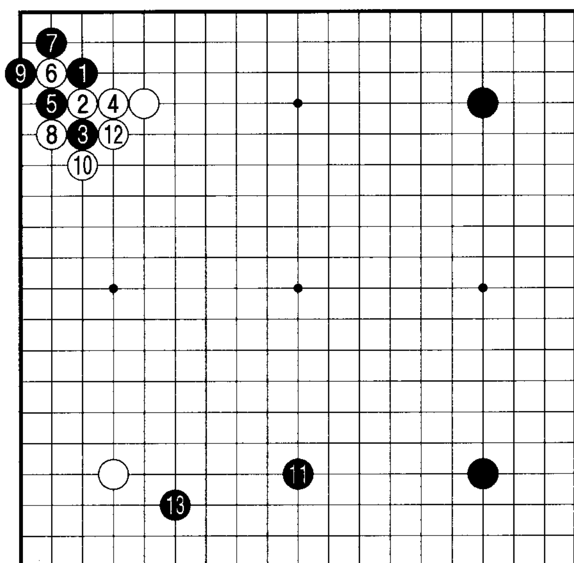
흑1로 붙였을 때 백2로 치받은 후 끊지 않고 그냥 4에 막는 수도 가능하다. 흑5에는 백6으로 하나 끊는 것이 기민한 선수활용으로 이하 백12까지 전도와 대동소이한 결말이다.

제23형

2연성 포석 23(화점 · 고목 대응) — 3 · 三 걸침

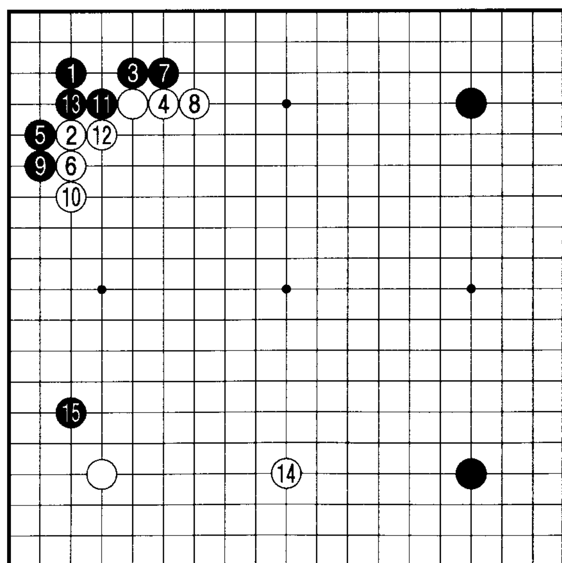
백1 고목의 의미는 흑의 2연성이 3연성으로 대모양화할 것을 견제하려는 것이다. 이때 흑은 변신하여 3 · 三으로 걸치면 실리형으로 전환할 수도 있다. 그럼 이후의 포석 진행을 알아보기로 한다.




1도

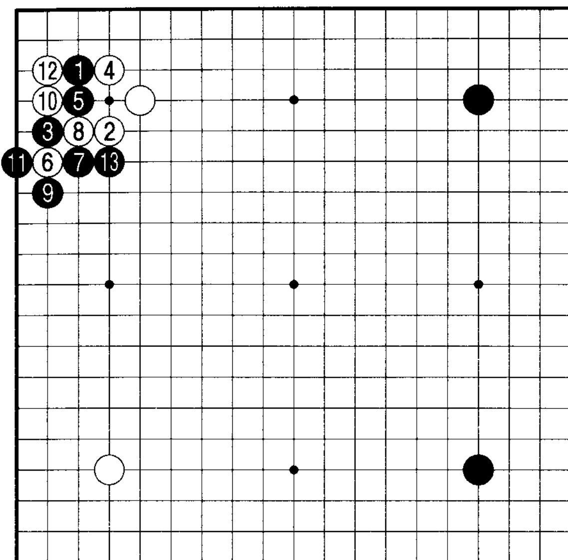
1도(사라진 정석)

흑1 때 백2의 붙임은 흑3의 반격으로 결말이 좋지 않다. 계속해서 백4로 이어야 하는데, 이하 백10까지의 수순을 거쳐 흑11의 축머리를 활용당한다. 다음 백12로 잡고 나면 애초의 고목이 불필요한 곳에 놓여져 있어 현대에는 사라진 정석이다.


2도

2도(실리대 세력)

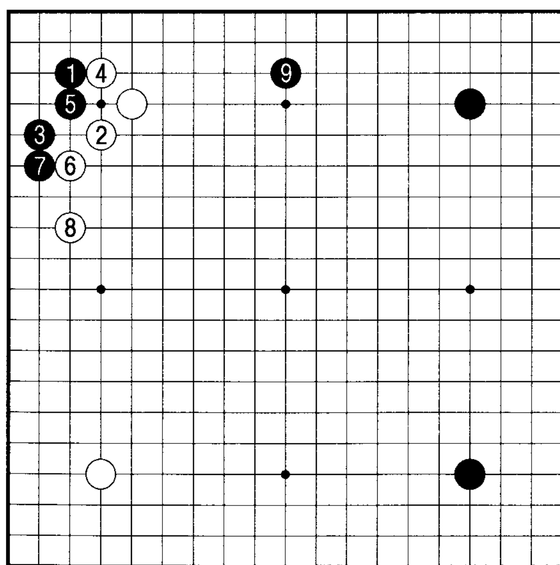
흑1 때 백2로 날일자하면 이하 흑15까지가 예상되는 포석 진행이다. 이 진행은 백의 포진이 넓어지는 것을 흑이 계속 파괴하는 양상으로 전개된다.



3도

3도(사라진 정석)

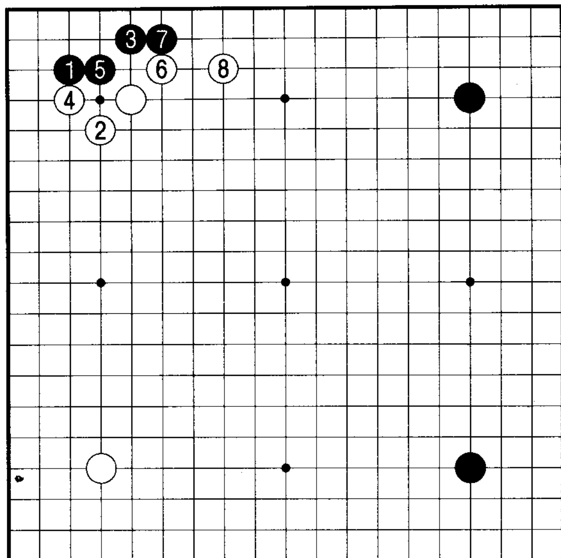
흑1 때 백2의 마늘모가 현대형 정석이다. 그러나 백6은 사라진 정석이다. 흑이 11로 빵때림하고 13으로 미는 순간 애초의 백 고목이 악수로 변했기 때문이다.



4도

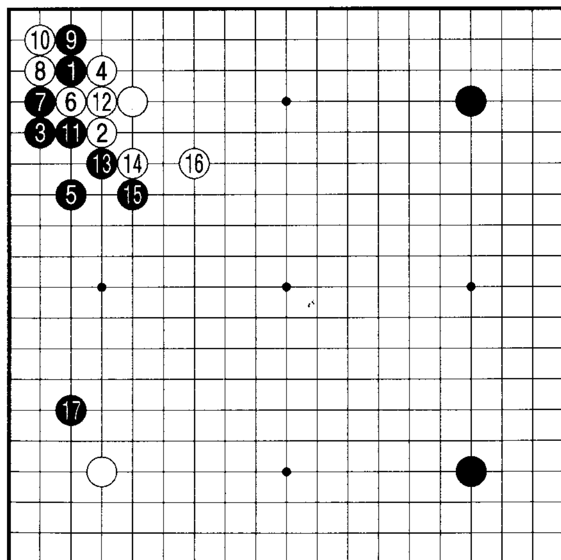
4도(현대형 포석)

흑1·3 때 백4로 붙인 후 6·8로 두는 것이 현대형 흐름이다. 흑9 이후 백은 하변쪽으로 포진하게 된다.


5도

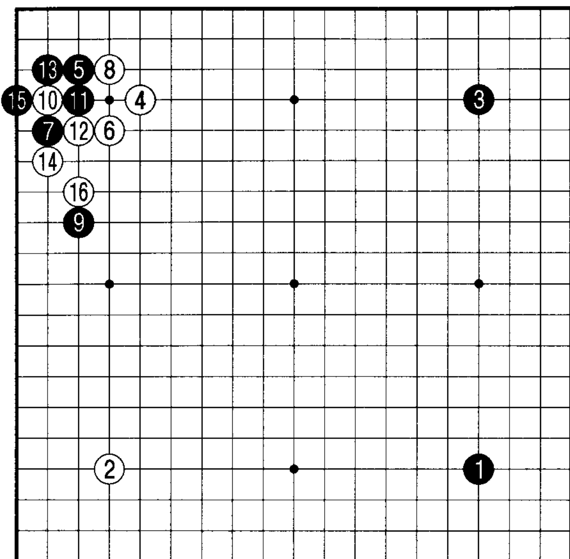
5도(흑, 방향착오)

흑1, 백2 때 흑3은 방향착오다. 백4로 붙인 후 6·8로 진행하면 우상의 흑 화점이 영향력을 받게 된다.


6도

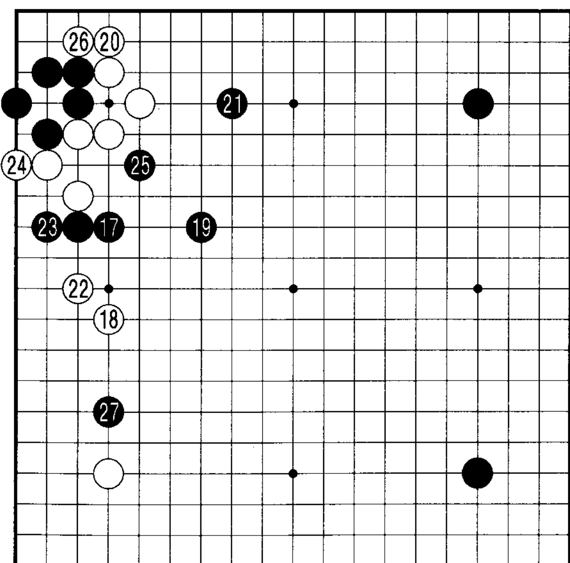
6도(흑, 변신)

흑1·3 다음 백4로 붙였을 때 흑은 5로 두어 귀를 내어주고 좌변에 포진할 수도 있다. 이하 흑17까지 이 흐름도 쌍방 비슷한 진행이다.


〈1보〉

1보(1~16)

SBS 연승 최강전 결승 2국에서 백의 유창혁이 조훈현의 2연성에 대항하여 고목으로 착수한 바둑이다. 백8에 대한 흑9는 신수였다.


〈2보〉

2보(17~27)

백26까지 좌상귀의 흑은 잡혔으나 흑25까지 봉쇄되어 득이 없다. 흑27로 갈라치게 되어 흑의 흐름이 좋다.